

Nº 5 795 ptas. 4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
DOSSIER RPGs (I)
Persona 2 · Psychic Force 2 · Jojo's Adventures · Galerians
Assault Robot City · SNK Vs. Capcom · Suikoden II · Cyber Weapon Z
Garou Densetsu, Mark of the Wolves · Anime DarkStalkers
8 414090 210607 00005

Correo electrónico enviado por amigos muertos,
nanotecnología aplicada a las drogas de la red,
el Cyberespacio más real que nunca...
Y un misterioso "Dios"

Si te gustó el trascendentalismo de Evangelion, no te pierdas en Minami

serial experiments lain

Especial atención al reportaje ilustrado del

V Salón del Manga





Y, por supuesto, con un CD-ROM repleto de vídeos, canciones, imágenes...



Loading, Diciembre de 1999

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador y redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Orvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Sbroly", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", José Moreno "Evil Ryu", Jordi Dorce "ZeroSith", Gloria Rubio "Rinoa", Ricardo Sánchez "[XDcDX], José Manuel Fernández "Spidey", Almahdi Benssiba "Gozu" y Mae Fernández.
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA
Secretaria de dirección: SONIA GARCÍA
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Corrector de textos: LÁZARO MUÑOZ, DAVID NOGUERA
Coordinador editorial: DAVID NOGUERA
Redacción y administración: Avda. Mare de Déu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despí (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CDs: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99



EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA
Director Adjunto: RAMÓN CARDONA

Editorial

Casi ni me he dado cuenta, y ya llevamos ¡¡5 meses juntos!! Bueno, yo pondría otro mes más por todo tipo de retrasos a los que nos hemos enfrentado. El caso es que estamos una vez más en vuestras manos, y creo que con un número más atractivo que el anterior (lo sé, la portada del 4 se veía muy mal, pero como siempre, tuve problemillas de última hora...). Creo que esta vez la portada está mucho mejor, ¿no? Eso es gracias a que me he dejado una pasta en el pasado ***Salón del Manga de Barcelona*** buscando material nuevo para la ***Loading***, y he conseguidos muchas cosas de esas que las otras revistas no saben ni cómo conseguir (:-P).

Casi casi que nos plantamos ya en las Navidades, ¿no? Este número, aunque se vende a finales de Noviembre, es el que corresponde a Diciembre (siempre se tiene como referencia el mes que más días va a estar en venta la revista). De todos modos, creo que felicitaros las Navidades es un poco tempranero, ¿no? Je, je. Aún así, me he tomado la libertad de haceros un calendario de pared del 2.000. Espero que os guste, porque ha sido algo improvisado y me he comido mucho la cabeza para no ser tan repetido y soso como el resto de los calendarios que seguramente se estarán preparando por la competencia (por favor, que me hace mucha ilu, decidme si os gustaaa... ^_^).

Este mes tenemos como dossier un compendio de juegos de rol. He de decir que ha sido muy costoso elegir entre tantos RPGs las sagas con más resonancia, ya que el mundillo RPG es inmenso. Espero que esta selección os guste, y sobretodo que el tema sea de vuestro agrado, porque el dossier es doble (era imposible, lo mirases por donde mirases, hablar de todos los grandes juegos de rol en un solo número). Este mes hemos hablado de las sagas más representativas, el mes que viene de otras importantes y de juegos que sólo tienen una representación y son muy importantes (vease ***Xenogears***), y puede que más adelante hagamos otro dossier de RPGs raros (mangas y japonesacos). Todo se andará...

El CD de este mes está en un 80% dedicado al dossier, por la gran cantidad de videos interesantes que podíamos incluirle, así como por la calidad tan alta que mantienen las bandas sonoras de estos juegos. Imagino que no estaréis en desacuerdo con esta idea. Y el mes que viene, al corresponder al último número que aparecerá en el 99, voy a dedicar el CD a meter cosas de todo lo que hemos hablado en los 6 primeros números (tengo mucho material atrasado tanto de vídeo, como sonoro).

Otra cosa. Las cartas que nos llegan las trato de responder todas, pero imaginad que cada mes la revista está casi completamente hecha cuando el número anterior aún no está en la calle. Eso a veces nos crea conflictos para poder ver los fallos que hemos tenido, y os retrasa la respuesta del correo 2 números. Por eso, si tenéis que decirnos lo que sea, estamos en:

LOADING
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

... y que no se me olvide recordaros otra vez que el nuevo canal de irc-hispano para chatear con lectores y redactores de ***Loading*** se llama *#frikilandia*. Nos vemos dentro...

LOADING... (please wait)

Sergio Herrera



SEGA Japón ha anunciado que la **Dreamcast** va a ser la última consola que va a sacar al mercado.

Apuntamos dos posibles motivos de esta drástica decisión:
1.- No han vendido todo lo que habían previsto con esta consola.
2.- Están tan seguros de su éxito de la Dreamcast, que renuncian a sacar otra.





Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Número 5



Instrucciones del CD



REQUERIMIENTOS
Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR LOADING
El programa gestor de LOADING aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\LOADING.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR LOADING
El CD-ROM de LOADING está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de Ejecutar (flecha) o hacer un doble clic con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de LOADING son las siguientes:

Música
Canciones y sonidos de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.





Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios.

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección.
Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de LOADING. Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y músicas de otras secciones de LOADING. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.
También se recomienada instalar el programa WinZip, ya que algunos archivos están comprimidos y necesitan de este programa para poder ser utilizados.

MULTIMEDIA
Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de LOADING hay que instalar programas adicionales en el ordenador.
Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con calidad similar a la de un CD de sonido. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp incluido en el CD (sección Varios).

Archivos de vídeo: Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5 y QuickTime (sección Varios).

PARA PODER REPRODUCIR LOS ARCHIVOS DE VÍDEO Y SONIDO SE RECOMIENDA EJECUTAR LOS SIGUIENTES PROGRAMAS DE LA SECCIÓN VARIOS:
Windows Media Player
Intel Indeo 5.1
QuickTime for Windows
WinAmp (opcional)

Pulsando el botón Control al ejecutar un archivo multimedia, se utilizará Windows Media Player para reproducir el archivo, independientemente del programa asociado al mismo.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
loading@aresinf.com

NOTICIAS NOVIEMBRE

SONY:

El esperadísimo ***Arc The Lad III*** de **Sony** sorprende a propios y extraños en el campo de batalla, con unas ventas que, en una semana (190.000 copias vendidas) lo sitúan a la cabeza del *Hit Parade* del videojuego, distanciándolo en casi 80.000 unidades del ***Robot Taisen 64*** de **Banpresto** y en más de 100.000 copias de mi amado ***Dewprism*** (*Buaaa*). Además, queda confirmada la edición en los USA de los OVAs de anime. (*¿Llegarán aquí algún día?*).



¡Jajaja! Agarraos, **Sony** anuncia el lanzamiento para enero del 2000 de ***Beat Planet Music***. Según palabras textuales de **Sony** "es una mezcla entre ***Beat Mania*** y un juego de carreras" ^_^. Aunque también es verdad que prometen 900 CANCIONES!

Ya empiezan a verse imágenes de la próxima entrega de la saga ***Oddworld: Munch's Odyssee***, como no, para **PS2.** Si bien ***Driver 2*** será para **PSX** y **PC**, ***Driver 3*** ya verá la luz para **PS2**. Lo esperamos.

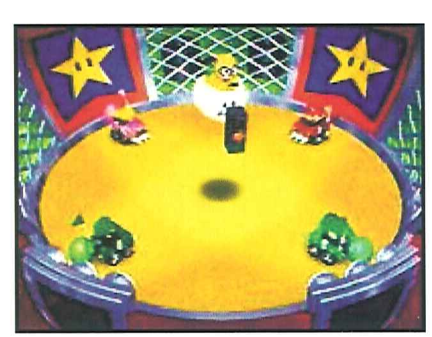
Malas noticias para los amantes de ***Gran Turismo***: Su versión estadounidense se ha retrasado del 7 de diciembre a una fecha indeterminada del año que viene. De todas maneras su versión japonesa (500 coches y 20+20 circuitos) sigue establecida para el 25 de noviembre.

PlayStation 2 contará con una joven promesa en su catálogo: ***Symphony of Light.*** Será un *RPG* para cuatro jugadores simultáneos. No le perdáis la pista a este prometedor título.

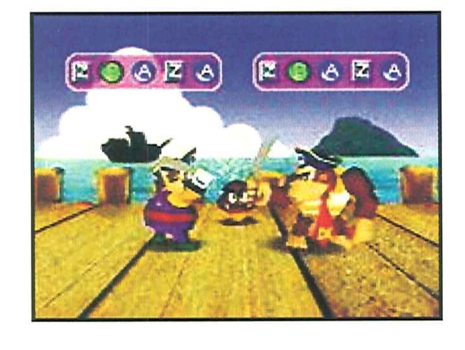
En USA, aun con la llegada de mi apreciada **Dreamcast**, sigue siendo **PSX** la que se lleva el gato al agua. Y es que la reciente rebaja a 99$ ha hecho que, en el último mes, se vendan otro millón de **PlayStations**. Tal vez el listón se está subiendo demasiado -_-U

NINTENDO:

Mario Land será el escenario, no confundáis con el juego de **GB**, donde los personajes de ***Mario Party 2*** se volverán a dar cita el 17 de diciembre en **N64**. 64 mini-juegos para que hasta cuatro niños de esos de todas las edades disfruten a la vez.







Nintendo USA confirma la inmediata comercialización del ansiado **64GB Pack** bajo el nombre de ***Transfer Pack***, así como de varias novedades como ***Mickey's Racing Adventure, Star Wars Episode I Racer*** y ***Game & Watch Gallery 3*** (entre otros).

StarCraft 64 finalmente sí verá la luz en breve. Los amantes de la estrategia en tiempo real tienen otra cita con este emblemático título.

Los rumores han dejado de ser tales. ***Game Boy Advanced*** es más que una realidad: la promesa de una pantalla horizontal similar a la de **NeoGeo Pocket** y un cable para "linkearla" (*vaya palabro* ^_^) a la llamada **Dolphin** es ya algo casi tangible.

SEGA:

La niña mimada de **Sega, Dreamcast**, acogerá para gozo de propios y extraños, una versión muy particular de la familia ***Robot Taisen*** que **Sunrise** programará para ella: ***Sunrise Heroes.***

Para Marzo del 2000 está prevista la aparición de la tercera entrega de ***Sakura Wars***, esta vez bajo Dreamcast. Nuevos personajes para este popular juego de rol y estrategia.





NOTICIAS NOVIEMBRE

Sega Japan, a fin de potenciar la velocidad y calidad de su servicio *on-line*, está trabajando en un sistema de adaptar el actual sistema en red de la **DC** al operador de cable japonés: *Jupiter Telecom.*

Comienza la fiebre del sábado noche en **DC.** ***Puyo Puyo Da! Featuring Ellena***, se convertirá en uno de los juegos de baile más divertidos del panorama consolero.

En colaboración con la desconocida **Sanrio, Sega**, ha decidido finalizar su ***Hello Kitty's Lovely Fruit Park*** para navidades poniendolo a la venta por 2800 yenes. El regalo de las navidades niponas. ^_^ indiscutible.





A los que os guste el fútbol os daré un alegrón: Se ha confirmado para **DC** el ansiado ***WorlWide Soccer 2000.*** ¿Nos encontramos ante el sucesor del loado ***Virtua Striker*** en **DC**?

No tendremos que esperar mucho para jugar a las versiones *on-line* de ***Sonic Adventures*** y **Phantasy Star**: en el 2000 los tendremos aquí.

Junto con otros títulos de la saga ***Sakura Taisen***, llega a **DC** ***Flower Class Battle Columns 2***, una nueva entrega del ahora *on-line* puzzle de la gente de **Sega**.

Una vez más las fronteras vuelven a caer. Para goce de los que siempre quieren más se ha confirmado la reciente aparición del Mod-Chip que, por medio de un By-Pass, elimina la protección territorial en la nueva consola de **Sega.**

KONAMI:

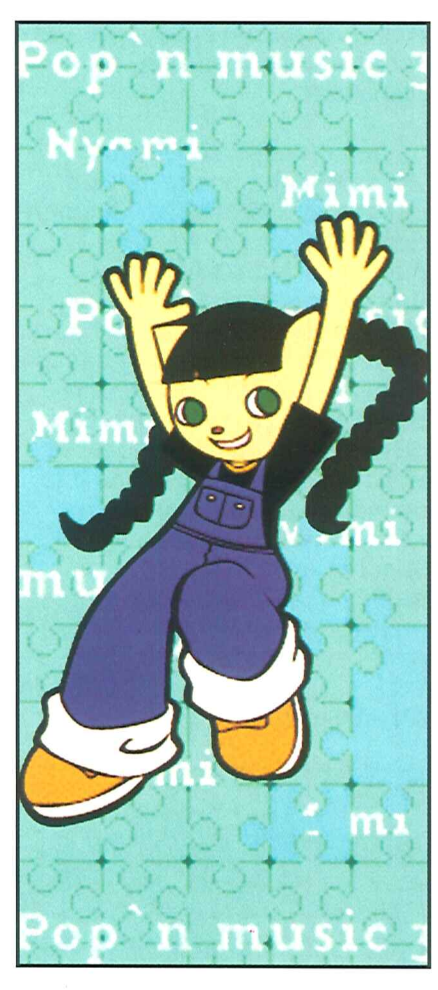
Beat Mania Append 5th Mix verá la luz el 27 de enero en **PSX** con la nada despreciable cifra de 60 canciones, entre las que encontraremos algunos clásicos del ***D.D. Revolution***.



Guitar Freaks Link Kit 2 My Guitar. La gran sorpresa de **Konami** para noviembre: podrás llevarte tu *Memory Card* y tu propia guitarra al salón recreativo de tu barrio (*si vives en Japón ~_~u*) para disfrutar como nunca de los 29 nuevos temas compuestos para la ocasión.

Beat Mania 6th Mix en los *arcades* para dentro de no más de cuatro meses.

Rumor. Ya se empiezan a oír campanas sobre la salida de una nueva versión *arcade* de **Pop´n´Music**. Mientras que en **PSX** acaba de salir el ***Pop2***, los salones van a disfrutar ya de la cuarta entrega. Estad atentos, ya que en breve seguramente saldrá el ***Pop'n Music 3*** para **PSX** y **Dreamcast**.



Konami Usa ha anunciado oficialmente que ya está al 25 % la versión USA de ***Castlevania Resurrection*** para **DC**. La alta resolución y el decisivo factor de exploración han sido los puntos más destacados.

Hyper Sports Winter 2000 es la próxima cita para los más viciosos machacabotones. En enero del 2000, al tentador precio de 4500 yenes, disfrutaremos del clásico por excelencia de **Konami.**

Aún es un rumor pero ya hay quien afirma que los más punteros juegos de **Konami** verán la luz en cualquier sistema basado en **Windows** (*¿¿¿**DC** y... **PC**???*).

NOTICIAS NOVIEMBRE

Más juegos musicales. La secuela del último lanzamiento ***Solo Bass Mix, Dance Dance Revolution Solo 2000***, acaba de ser anunciado para esta primavera.

Importantísima noticia: **Hideo Kojima**, el prestigioso director del ***Metal Gear*** (a quien dedicamos el dossier del número 2 de ***Loading***), ha firmado un acuerdo con los creadores del film "***Matrix***" para desarrollar el videojuego basado en el largometraje. En la foto podréis ver a los responsables de la película alucinando junto a *Kojima* (¡pero qué cara me trae siempre éste hombre...!). Una adaptación, sin duda, muy superior a las aventuras gráficas de **PC** como ***Blade Runner*** (es un juego sin duda buenísimo, pero éste al parecer es para **PS2**, y tratándose del director de **Metal Gear**...).



CAPCOM:

Capcom acaba de anunciar para el 16 de diciembre el lanzamiento de ***Street Fighter III W Impact*** para **Dreamcast** con importantes novedades, como la posibilidad de inhabilitar en el juego el destello de los *Super Arts* o como el, cuanto menos curioso, *Blocking Attack Mode*, un sub-modo de juego que te permitirá practicar defensas a lo largo de hasta cinco niveles de dificultad.

BioHazard 2 Value Plus, para **DC**, tendrá, como era de esperar, un gran número de innovaciones técnicas. Aunque lo más jugoso estará fuera del juego, pues de regalo traerá su BSO y la consabida demo de ***BioHazard Code Veronica*** (del cual ya se han visto videos y más cositas... como a *Chris Redfield* y un montón de CG).

SQUARE:

El acontecimiento "*Square Millennium Private Show*" del que os hablamos hace poco ha sido retrasado del 23 de noviembre hasta el 29 de enero.

Tal y como sucedió con ***Final Fantasy Collection***, a aquellos que reserven su ***Chrono Cross***, **Square** obsequiará con un reloj exclusivo. ¿Llegará a España? (*Jojojo*).

La excesivamente mimada versión de ***FF8*** para **PC** contará con un extra: el mini-juego que pudimos disfrutar en la **Pocket Station** protagonizado por el *Chocobo* estará al alcance de cualquiera que se digne a comprar el juego.

La conversión a **PSX** de ***Chrono Trigger*** cuenta con un nuevo final, que al parecer es el auténtico en la historia, y que parece ser que guarda estrecha relación con el ***Chrono Cross***. Además, el juego incluye nuevos elementos comunes a ambas partes. (*¿De veras no va a salir en ingles*? v_v).

Ya ha salido a la venta toda una lista de material *merchandising* del ***Legend of Mana***. Llaveros, peluches y demás productos típicos de esos que los importadores no saben ni que existen (a ver si leen estas páginas y se atreven a traernos cosillas



para el próximo salón del manga ^_^).

ENIX:

Enix ha anunciado la reedición de ***Dragon Quest*** para **GBC**, así como el lanzamiento en USA de ***Dragon Quest VII*** y ***Valkyrie Profile*** el año que viene. Además han adelantado el lanzamiento de ***Planet Laika***, un RPG para **PSX** y otros siete títulos emblemáticos ^^ ¿cuáles serán?.

Asimismo ha sido al fin desvelada la historia sobre la que tratará ***Dragon Quest VII*** (más información en **Loading 6**).

NAMCO:

Los chicos de **Namco** empiezan a mojarse en el proyecto **PS2** y anuncian para la nueva consola de **Sony *Ridge Racer V*** y ***Tekken Tag Tournament*** para el 4 de marzo. ¡Así se empieza!

Una nueva entrega de la mítica saga ***Pac-Man*** se dispone a aterrizar en **PSX** y **N64**: ***Ms PacMan Maze Madness*** debería ver la luz a principios del año 2000.

SNK:

Muy negro se presenta el futuro de la **NeoGeo Pocket**, que en la última semana (*antes del cierre de la revista*) apenas vendió 174 unidades. Ridículo. ¡¡Ánimo **SNK**!! A ver si con el ***SNK Vs. Capcom***...

NOTICIAS NOVIEMBRE

OTROS:

Lara Croft no pondrá sus delicadas pezuñas (^_^) en **DC**. **Core/Eidos** han confirmado que, al menos hasta un lejano futuro, ***Tomb Raider***, será una licencia exclusiva de **PSX** (*y, rumorean, para* ***GameBoy*** ^o^). ¿Dejará al fin de lado la *Srta. Croft* también al cada vez más arcaico **PC**?

Atelier Marie será la diseñadora del prometedor RPG de **SunSoft** para **PS2**: ***Koukuroearpo ~ Eternal Eye***, un juego que nos recordará a los inicios de la saga *FF*.

Taito, creadora de la saga ***Densha de Go!!*** Nos volverá a sorprender en febrero del 2000 con ***Jet de Go!!***. Disfrutaremos de un "sencillo" modo de viaje o un reto aeronáutico en el que viviremos situaciones cotidianas como cambiar el piloto, el *planning...*

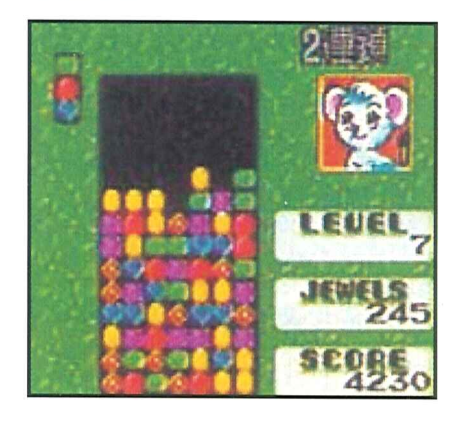




Y más **Taito**. ***Car de Go!!*** También hará en breve su aparición. Os podéis imaginar de qué va ^_^.

Tecmo, aprovechando la licencia "***Moster Farm***" que tan buen resultado le dio en **PSX** sacará al mercado una versión de cartas para **GameBoy Color** que comparte la mecánica de intercambio de cartas y luchas via **Link Cable** que tanto popularizaron a los ***Pokémon.***

El famoso ***Columns*** va a hacer acto de presencia en la **Game Boy**. Se trata de una edición especial en la que los personajes estarán sacados de los mangas más famosos del llamado "*padre del manga*" **Osamu Tezuka**. ***Black Jack***, ***Astroboy*** y ***Kimba el rey de la jungla***, entre otros, pasarán por la pantalla de la portátil de **Nintendo**.





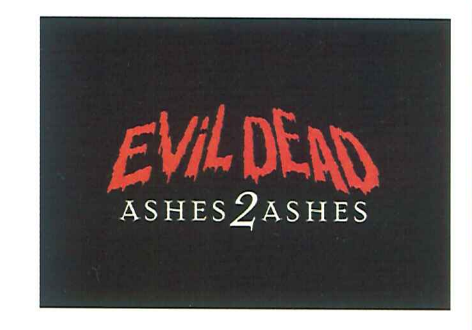
Tras varios lustros vuelve a nuestras pantallas, en ***PSX,*** el juego de los esquimales locos que tan buenos ratos nos brindaron hace más de 10 años: ***Crazy Climber 2000*** salta de las **NES** a los 32 bits de la mano de **Mitsubishi.**

Railroad Tycoon 2, conocido juego de simulación de **PC,** se versionará para **PSX** y **DC** en enero y abril respectivamente.

Takara está dando las pinceladas finales a su nueva entrega de ***Beast Wars Metal: Transformers Beast Wars Metal ~ Gun Gun Battle***. Nuevas escenas ahora en *anime* darán vida a los, por ahora, ocho personajes que presenta en plantilla.

4.000.000.000 de yenes de deuda es el balance que la compañía **Human**, creadores de sagas como ***Clock Tower***, ha sacado de un ejercicio fiscal promovido por la **Tokyo District Court**.

Heavy Iron Studios prepara para PSX un juego basado en la mítica película Evil Dead (aka "La Noche de los Muertos Vivientes"). Como podréis imaginar, se trata de un horror adventure con zombis por todas partes. El título del juego es exactamenteEvil Dead: Ashes 2 Ashes. Han confirmado que además se trata de una primera entrega (que aparecerá a principios del 2000), y que sus continuaciones aparecerán para la PS2. ¡¡Tenemos zombies para rato!!



Y lo más triste para el final: ***Baldour´s Gate*** para **PSX** (*¿se nota que no me gustan los juegos de PC? ^_^U*).

Amano
amano_ai@retemail.es





FINAL FANTASY VIII

La llegada anunciada de una obra de arte...

Sólo pocas producciones son capaces de despertar un fenómeno similar al experimentado con la llegada de Final Fantasy VIII. Pero es que la última obra de Square en llegar a España se merece todo eso y más.

Remontándonos al pasado, la llegada hace un par de años de **Final Fantasy VII** provocó un alud de aficionados en torno a los comercios especializados en videojuegos, que ya días antes del estreno en cuestión se habían encargado de asegurar su adquisición reservándolo y pagando de antemano una parte del valor total del producto, temerosos de quedarse sin su ansiado juego. Esto es algo que se ha hecho usual con las producciones más esperadas por nosotros, pobres mortales, que vivimos en esta parte de Europa. Pocos son los elegidos que han experimentado este tipo de situaciones: ***Final Fantasy VII, Resident Evil 2, Metal Gear Solid*** y muy en menor medida alguna entrega de la saga ***Tomb Raider***, auténticos rompedores en las listas de ventas y todos ellos número uno.

En esta ocasión, y por iniciativa de los propios comerciantes, el hecho de reservar el último capítulo de la famosa saga de **Square** en determinados centros especializados en el tema nos daba la posibilidad de adquirir a la par obsequios como camisetas, gorras o incluso un descuento en el precio total del juego, el cual oscila dependiendo del establecimiento donde lo compremos, entre 8.990 y 9.490 pesetas (¡ya sabéis, buscad bien!).



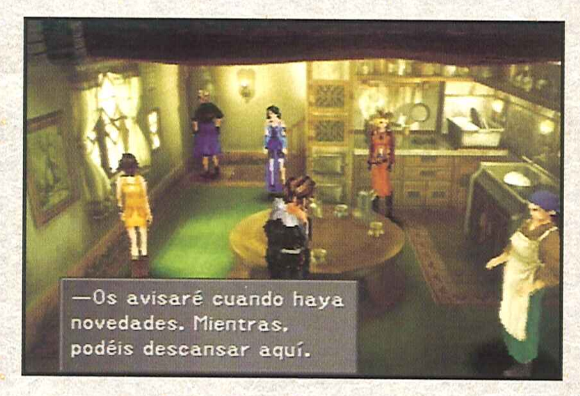


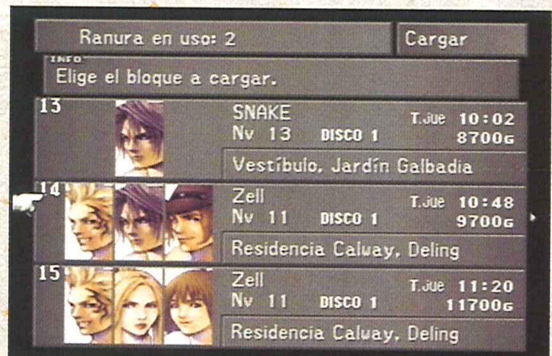




FINAL FANTASY VIII

La llegada anunciada de una obra de arte...









La impaciencia se está haciendo notar en los futuros usuarios de esta joya, que están contando las horas para poder disfrutar de una excelente castellanización de un título del cual tal vez sepan ya demasiado, pero que se resisten (¡yo también lo hago!), que quieren dejarse llevar por toda la magia y poder entender sin problema alguno el fabuloso argumento del cual hace gala la octava maravilla de **Square**. Son muy poquitos los días que quedan para "el día" en el momento en el que estoy escribiendo este artículo, pocos días para el que será para algunos el día del año, el día más grande jamás vivido en mucho tiempo, el **23 de octubre** (¡¡ felicidades ^_^ !!).

Cierto es que en esta ocasión no tendremos que esperar tanto como con la séptima entrega. El 9 de septiembre fue el día en que ***Final Fantasy VIII*** vio la luz en Estados Unidos, pero es que días antes ya estaba del todo lista la versión PAL definitiva con los textos en castellano. A los que temen el desastre en la traducción sólo puedo decirles que se olviden de lo ocurrido en el séptimo capítulo. El que la versión PAL en nuestro idioma haya estado a la par de la americana sólo puede significar una cosa, que nuestro querido juego ha sido traducido directamente a partir de la versión japonesa. ¿Quién no recuerda en ***FFVII*** la famosa "merma"? ¿O la famosa traducción de la palabra "party" por "fiesta"? (por favor, en un RPG una party es de todo menos una fiesta... -_-).

Sobre el juego en sí poco os puedo comentar que no sepáis ya. Antes de tenerlo en nuestras manos (a buen seguro que ya lo tendréis) todos sabemos ya de los protagonistas. *Squall, Rinoa, Seifer* y muchos, muchos más personajes, todos ellos con una personalidad tan definida que deja en ridículo a todas las insulsas teleseries que nos regala hoy en día la televisión, nos regalan una aventura llena de sentimientos, nos harán sufrir, reír, llorar e incluso odiar (quienes hayan jugado ya con *Cloud* y compañía sabrán a que me refiero). 4 CDs llenos de largas horas de diversión y gigantescas dosis de regocijo de los cuales puedo asegurar que posiblemente, y junto al antes mencionado ***Metal Gear Solid***, sean la mejor inversión que hayamos podido hacer este año en un producto PAL.

Y técnicamente hablando, simple y llanamente hago referencia al anterior ***Final Fantasy***. Increíbles escenas de vídeo que se fusionan a la perfección con los geniales gráficos tridimensionales de los personajes, una banda sonora maravillosamente compuesta por el maestro *Nobuo Uematsu* y un argumento de bandera potencian hasta límites insospechados lo que ya vimos (y oímos) en ***FFVII***. Es difícil, por no decir imposible, llegar a puntuar al RPG más genial creado hasta la fecha, aunque haya gente que se atreva a dar un 100 a los gráficos de un juego (es por eso mismo por lo que vemos conveniente el no puntuar jamás).

Final Fantasy VIII es una gigantesca producción que jamás debería de ser puntuada como si se tratase de un juego cualquiera. Es algo que está más allá del resto de programas que inundan las estanterías de las tiendas, algo que trasciende y que sobrepasa los límites de lo que es un videojuego. Una obra de arte por la cual deberíamos de estar eternamente agradecidos a **Square**, por ser ellos mismos, por cambiar nuestras vidas cada vez que insertemos uno de sus 4 CDs y cojamos el pad de nuestra querida **PSX**.

Además, Sony ha lanzado un pack especial en el que por un poquito más de dinero tendremos el juego, una camiseta exclusiva y una memory card conmemorativa (*Nota de Mr.Karate: sin duda, bastante menos atractivo que el pack del MetalGear...*).

La octava maravilla está aquí, a nuestro alcance, y nos está esperando...

Spidey
joserparker@retemail.es



MADRID, 20, 30 de septiembre y 1 de Octubre.

by Mr.Karate

QUIZÁ ALGO PEOR DE LO QUE ESPERABA...

No sé si se trata de ilusión por encontrar arcades nuevos, o ganas de salir de la redacción un rato, pero está claro que cada vez que se celebra un salón de este tipo uno está loco por llegar a viciarse un rato.

A finales de septiembre nos acercamos hasta la nueva edición de la famosa **FER** (*Feria Española del Recreativo*) de Madrid. Se supone que debería ser el salón más importante, dejando de lado el que se celebra en Torremolinos (Málaga) varios meses antes, pero sin duda quien haya asistido a ambos (como es mi caso) me dará la razón de que ha sido muy inferior en lo que respecta a presentaciones de novedades (algo ilógico, por cierto). Las diferencias principales se encontraron en que no hubo ni un arcade **Neo·Geo64** (en Málaga se presentó *Wild Ambition*, y aunque sí que estaba el *Beast Busters*, un *Samurai Shodown 64-2* no habría venido nada mal...) y las máquinas expuestas de ***Konami*** eran las mismas, pero en inferior número. Se notaba como si no hubiesen logrado vender ni una, y las bases que se exponían eran los títulos que les quedaban en stock, sin ganas de volver a pedir (*Guitar Freaks*, *Dancing Stage*, *Silent Scoop* y *Super Bishi Bashi Champ* ya se pudieron jugar en Torremolinos junto al *Beatmanía 3rd Mix* que se ausentó en este salón). Una pena no haber podido encontrar alguna nueva edición de *Dance Dance Revolution* en cualquiera de sus variantes (por no hablar de la falta de *DrumMania*).

Aunque no encontramos ninguno de los juegos nuevos de BEMANI, sí que pudimos volver a disfrutar con el Guitar Freaks de Konami. Una pena que el mando de PSX, pese a ser un gustazo, no se parezca más al original arcade.

Se echó de menos también la presencia de Dead or Alive ++, pero lo cierto es que con el tiempo que lleva en los arcades nipones, ya sería raro que a estas alturas se vendiese aquí.

En lo que respecta a ***Capcom***, tampoco estuvieron presentes sus últimos títulos. Había unos manidos *Power Stone*, pero ni *Street Fighter III 3rd Impact*, ni *Jojo's Adventures 2* tenían representación. ¿Cómo pretenden vender unos productos tan caros como los arcades sin mostrarlos en funcionamiento a los cientos de compradores que acuden al salón?.

Hasta aquí lo que pudimos achacar al salón en lo que respecta a faltas. Si nos ponemos a analizar lo que tuvo de bueno, pues imagino que saldrá ganando.



Catálogo taiwanés de arcades y máquinas tragaperras. Nos llamó la atención el dibujo de la portada (imitación manga penosilla), pero su contenido era aún más interesante.

Para empezar, los arcades predominantes fueron los de Sega (que tienen una distribución mayor y más acertada que los arcades de Konami). Con una puesta al día casi perfecta con respecto al mercado nipón, pudimos encontrar los títulos principales (todos ellos simuladores): *Emercency Call Ambulance* (nos pondremos a manos de una ambulancia en la que, a modo de *Crazy Taxi*, transportaremos heridos graves hasta el hospital más cercano, cruzando calles a toda leche por atajos peligrosos), *Brave Firefighters* (juego de bomberos en el que apagaremos llamas que destrozan todo a su paso, a base de manguerazos -produce la sensación





Dos habituales de los salones madrileños se hacían peaso jugando al recién estrenado King of Fighters '99. Pensad en el hecho de jugar gratis cuanto se quiera por solo conseguir un pase para colarse en el evento...

Gracias a Dios, en este salón pudimos ver que aún se atreven a importar juegos de reflejos japoneses de los de martillo. Wani Wani Panic7, de Namco, es uno de los más habituales en los grandes salones españoles.

de estar matando zombies en plan cutre-), y *Virtua Tennis* (sin duda, el mejor juego de Tenis de la historia, con gráficos buenísimos y una jugabilidad muy alejada de lo que se había visto hasta el momento).

Pudimos jugar a la última entrega de *King of Fighters* mientras observábamos al triste *Tekken Tag Tournament*, ignorado por cuantos pasaban a su lado.

Este salón, además de arcades engloba gran número de tragaperras, pinballs, máquinas expendedoras, y como no, esas maravillosas máquinas de martillo en la que hemos de poner a prueba nuestros reflejos dándole golpes en la cocorota a unos pobres bichos (Dios, no son tan caras, podría comprarme una y tenerla en casita para tranquilizar mis nervios... ^_^).

Eso sí, siempre traen las mismas. ¿Acaso no saben que en Japón salen cientos anuales, además del pisa cangrejos y los cocodrilos verdes? Supongo que se tratará de un stock atascado...

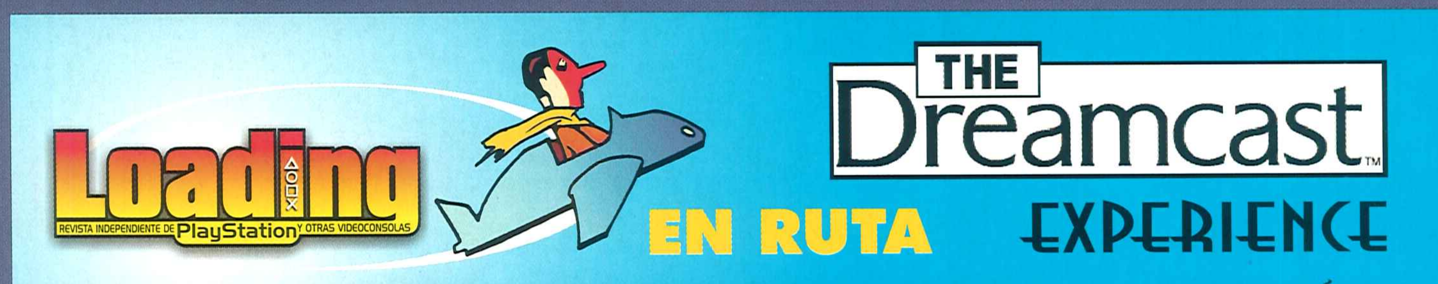
Dando una vuelta para conseguir material y consultar precios de los distintos arcades, pude conseguir unos catálogos taiwaneses llamados *Game Time Internacional*, en los que se muestran las últimas producciones asiáticas del mercado. Lo mejor de la revista es que estaba escrita en inglés, y además, su contenido incluía en más de la mitad de las páginas reportajes de actualidad de salones. Uno de los artículos hablaba sobre la moda en Asia de *Dance Dance Revolution*, y entre los títulos que acompañaban el comentario se citaba una copia descaradísima del juego de ***Konami*** en versión china, con canciones de autores taiwaneses. Curiosamente, una noticia de hace unas semanas decía que dicho juego había sido retirado del mercado por no pagar licencias a ***Konami***.

En fin, una pena no haber podido verlo en este salón, ¿quizá el año próximo se presente con mejores títulos? No se yo...









SEVILLA: 10, 11, 12 Septiembre. MADRID: 17, 18, 19 de Septiembre. VALENCIA: 24, 25, 26 de Septiembre. BARCELONA: 1, 2, 3 de Octubre.

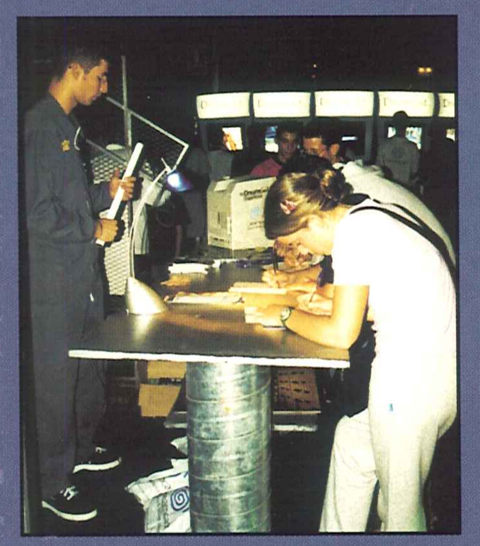
UNA BUENA MANERA DE COMENZAR

NOS ACERCARNOS HASTA LA ÚLTIMA FIESTA DE PRESENTACIÓN DE DREAMCAST PARA VER CÓMO SEGA TIENE PLANEADO HACERSE CON UN PÚBLICO TAN FIEL A SONY COMO ES EL ESPAÑOL.



En esta foto podéis apreciar el modo en que se planteó el evento, situado en la discoteca Zeleste (Barcelona). El público asistente en el momento de la fotografía era mínimo al lado de lo que se formaba cada tarde. Una buena oportunidad de jugar por la gorra a los juegos que acompañan el lanzamiento de Dreamcast.

Este tipo que veis con cara de Joker fue el responsable de que los más atontaos acabasen con el pelo del color del logotipo de Dreamcast (azul, para quienes aún no se hayan enterado). Para hacer de las suyas contaba con la ayuda de otras dos personas. Y por si fuese poco, para aquellos que les fuese el rollo de los colorines, a su disposición tenían una silla a modo de sillón de peluquero, en el que les teñían el pelo a base de spray. Lo malo es que no todos tenían ganas de acabar con la cabeza de color pitufo. Dinos, muchacho, ¿nadie te partió la cara por hacer de su coronilla una diana visible a varios metros? Imagino que, a fin de cuentas, se lo tomaron con filosofía...



*Todos los visitantes quisieron rellenar un boleto de participación para un sorteo de Dreamcast (sorteo a nivel nacional, con boletos unidos de todas las fiestas). ¿Me tocará una? ^_^*

Podría decirse que, de entrada, ***Sega España*** se está marcando un tanto. La *Dreamcast Experience* es un evento ligado a una serie de actividades a nivel europeo que tienen como fin dar a conocer la nueva consola de Sega a quienes no están muy puestos en el mundillo de las consolas (sí, ya sé que no es vuestro caso, pero es que hay mucho público que lee otras revistas que no son la nuestra).

Debo empezar diciendo que ha sido realmente magnífico poder asistir a esta fiesta, ya que el mercado español de las consolas no nos tiene acostumbrados a algo tan típico de tierras niponas como son las presentaciones. Ojalá esto sirva de ejemplo a las próximas campañas publicitarias de otras compañías, obligandonos a ir de ruta por el país (je, je, ojalá... ^_^).



En el centro de esta foto podréis ver la pantalla con el logotipo de Dreamcast en el que se presentaban reportajes sobre DC y se exponían los juegos de última aparición en Japón (o sea, los que comentamos hace 2 o 3 meses ^_^). Era genial ver las cosas en plan grandote...

A lo largo de los tres días, unas 11.000 personas pasaron por la Dreamcast Experience, superando el éxito de asistencia de Valencia y Sevilla (Madrid dio entrada a 17.000 visitas). Estas cifras pueden dar un increíble vuelco a las ventas de una consola que en España surge ya con ciertas dudas sobre las ideas de los españoles, atraídos por el anuncio de Playstation2. Nuestra opinión al respecto es probar para opinar y después decidir, como han podido hacer todos los que pasaron por las distintas salas de presentación. Juegos como Soul Calibur o Shen Mue no deben ser ignorados por todos aquellos que digan ser amantes de los buenos videojuegos.

Y yo me pregunto, ¿dónde metieron los cartuchos de Virtua Fighter 3? Porque en la exposición no estaba...

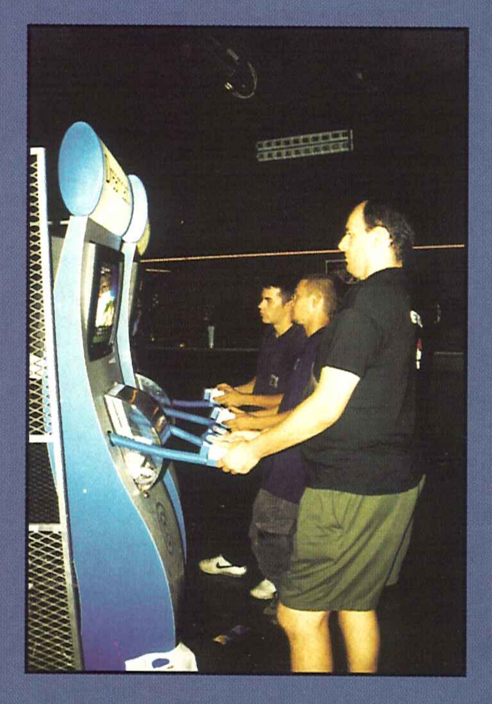
Como ya os adelantamos hace un par de números, *Dreamcast* ha salido en España, pero lo cierto es que mandamos un par de capones desde aquí a los señores de Sega, que no han sabido enfocar la salida de tan buenísima consola, dejando de lado el lanzamiento conjunto de la máquina con el *Soul Calibur* de ***Namco***. Esto sin duda habría elevado las ventas, imitando los resultados que la prestigiosa marca del *Tekken* ha conseguido en Japón. Por otro lado, tampoco han incluido en el lanzamiento nuestros idolatrados *Marvel Vs. Capcom* y *KOF DreamMatch'99* (bueno, este no está ni pensado que salga). En fin, imagino que de aquí a Navidades la cosa cambiará bastante, porque títulos buenos tiene, y más que de sobra...

Tras pasar por Sevilla, Madrid y Valencia, la *Dreamcast Experience* a dado punto final en Barcelona, pero nos gustaría saber ahora si tienen algo planeado para las fechas navideñas. Desde aquí recomendamos a Sega que siga ofreciendo espectáculos visuales, porque son éstos los que a la gente les marca, y la verdad es que se enfrentan a un mercado difícil, más aún cuando títulos como *Final Fantasy VIII* van a poblar las estanterías de tiendas españolas.

Para quienes quieran tener una información ampliamente detallada sobre el transcurso día a día de la *Dreamcast Experience*, podéis dirigiros a la siguiente página web:

http://www.dreamcast-experience.com/experience.asp





En ella encontrareis el modo en que transcurrieron los diferentes torneos de *House of Dead 2* y *Sega Rally 2* (no había regalos especialmente atractivos -reloj y camiseta con el logo de *Dreamcast*-, pero bueno, menos es nada, y aún menos si tenemos en cuenta que la inscripción era gratuita).

Por cierto, si visitáis la página, en el apartado de Barcelona, Sábado, a las 20:02, se refieren a mí y al compañero *Junker* (^_^ je, je, pero nosotros no hemos comprado las consolas en Japón, aún no llegamos a esos niveles...).

En fin, lo dicho, a ver si la cosa se anima y podemos presenciar más fiestas de este tipo, que es lo que hace falta en un país tan estancado en lo que a videojuegos se refiere como es el nuestro.

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

BISHI BASHI SPECIAL

TORNEOS EN PSX NO APTOS PARA PESIMISTAS... ^_^



Hace mucho tiempo, en un país lejano, muy lejano, aparecía de la mano de **Konami** uno de los juegos más adictivos de los que nunca se hayan programado, nos referimos a ***BISHIBASHI SPECIAL***, un gran desconocido por la mayoría de la gente occidental y sin embargo uno de los mejores juegos para otros pocos elegidos, que se arriesgaron a comprar un juego como éste.



Para los que no sepáis de qué se trata, os diré que es un juego que pondrá a prueba todos vuestros sentidos y vuestra destreza con el pad ya sea la velocidad de botoneo o la sincronización por citar algunas. ¿Y cómo **Konami** ha logrado hacer esto? Pues introduciendo en el juego las nada menos que 46 pruebas (sí, sí, leéis bien, 46) y no es que sean parecidas, son totalmente diferentes entre sí. Además con la posibilidad de jugar varios *players* sin la necesidad de disponer de un Multitap ya que se irán enfrentando de dos en dos hasta que sean todos eliminados y uno de ellos se alce con la victoria final.

Y para que os hagáis una ligera idea de este gran título que os estáis perdiendo voy a citar unas cuantas de las pruebas.

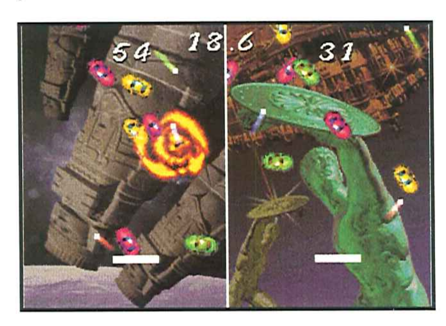
- En una de ellas nos encontramos a un coche que lleva atado en el techo una lata gigante, la cual deberemos mover de izquierda a derecha con la máxima velocidad posible para que el gas que surja de la lata impulse nuestro vehículo a toda velocidad hasta la meta (¿serán estos los coches ecológicos del 2000? ^_^).



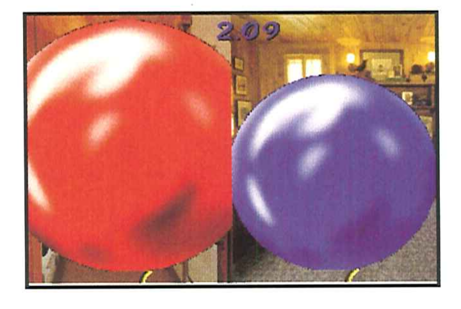
- La siguiente es una "típica" partida de bolos en la cual no veremos nada extraño hasta que vemos nuestra bola, que no es otra cosa que un coche de carreras que controlaremos hasta el final de la pista, teniendo al llegar que hacer un derrape para abarcar más espacio.



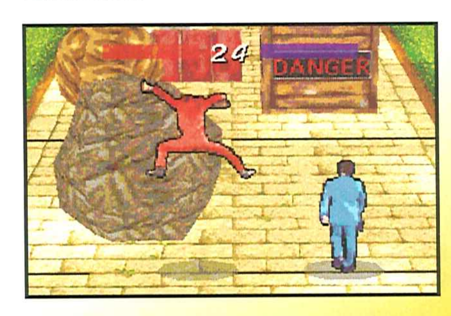
- Otra de las pruebas consiste en una partidita al clásico ***Arkanoid*** en la cual se han sustituido los míticos bloques que destruíamos por coches en marcha que dan vueltas por la pantalla.



- En otra de ellas veremos a un "tío cachas" que se dispone a hinchar un globo dentro de una casa. Deberéis botonear para hinchar el globo y acabar reventando la casa cuando éste explote.



- En la siguiente veremos a dos honorables ejecutivos nipones que se disponen a ir a su trabajo en un frenética carrera por Japón en la que tendrán que ir esquivando gatos, alcantarillas y hasta misiles nucleares.



- Otra de las pruebas es una especie de juego musical en el cual deberemos seguir el ritmo que un mono nos marca comiendo fruta (sí, habéis leído bien, una locura como todo el juego ^_^).



- También ayudaremos a un típico superheroe japonés a escalar un edificio a gran velocidad.



- En otra de ellas deberemos mover una lata de refresco a gran velocidad, hecho esto veremos como ésta es introducida en una plataforma de lanzamiento como si de un cohete de la **NASA** se tratara, entonces empezará una cuenta atrás, se efectuará el despegue y veremos a nuestra lata surcando el cielo hasta el espacio exterior. Además si sois unos monstruos del botoneo veréis cómo la lata acaba por estrellarse en toda la Luna.



- En la próxima veremos a una chinita con su traje tradicional al estilo de *chun-li*, pero no os dejéis engañar por su frágil apariencia ya que esta chica tiene un apetito voraz y deberéis ayudarla (otra vez botoneando con la máxima velocidad posible) a engullir más tazones de tallarines.



- Y ésta la he dejado para el final porque a mi entender es una de las más divertidas y adictivas de todas las pruebas, y además es una de mis preferidas (aunque recordad que el juego tiene 46 pruebas, pero no puedo explicarlas todas porque necesitaría que me concedieran una enciclopedia en volúmenes :P). En ella nos encontraremos un juego de la infancia, aquel en el que uno decía unas palabras cara de la pared y el resto se movía hacia su posición, y cuando acababa la frase se giraba y todo el mundo debía estar quieto. Pues bien, en un guiño de genialidad los programadores digitalizaron la cara de un oriental (con una mirada de ignorancia total) y le pusieron un traje militar y una M-16 en las manos. Éste dirá unas frases (en japonés, eso sí) y cuando termine se girará rápidamente, friendo a tiros a cualquiera de los jugadores que se estén moviendo en la pantalla. gana quien más veces consiga pasar tras él sin ser visto.





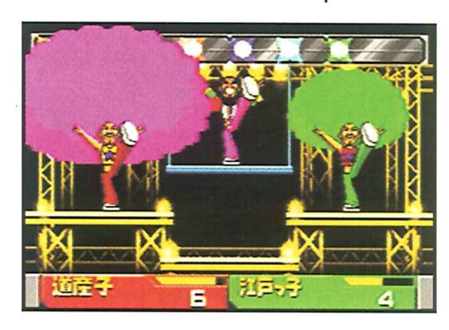
BISHIBASHI SPECIAL 2

El día 9 del pasado mes de septiembre se volvía a repetir el milagro y **Konami** volvía a rizar el rizo sacando la segunda parte de este adictivo juego.

Esta segunda entrega es un compendio de pruebas de los dos arcades ***Gachagachamp*** y ***Hyper Bishi Bashi Champ***, obteniendo así un total de 48 pruebas, que como ocurría en la primera entrega pondrán a prueba nuestros reflejos, velocidad, etc.

Las pruebas más interesantes de este título son:

- Una prueba musical en la cual controlaremos a un personaje con vestimentas de los años 60 y con el pelo a lo "afro". Deberemos repetir los ritmos que nos propone la **CPU** y el pelo de nuestro personaje irá creciendo hasta acabar cubriendo toda la pantalla.



- Con la siguiente prueba **Konami** nos hace recordar uno de sus míticos juegos, ***Track n´ Field***. La prueba consiste en una boda en la cual los novios practican el lanzamiento de pastel sobre sus invitados, lo haremos botoneando lo más rápido posible y cuando estemos a punto de llegar al final del altar elegiremos el ángulo adecuado.



- En otra de las pruebas veremos cómo nos transformamos en un habilidoso futbolista que deberá atravesar el terreno de juego saltando las entradas de los defensas hasta llegar a la portería contraria y hundiendo literalmente al portero en ella.



- En esta prueba nos encontraremos ante otra introducción de **Konami** de sus juegos más famosos, que no es otro que ***Guitar Freaks***, para los que no sepáis de qué va este juego os diré que es un simulador en el que debemos tocar la guitarra siguiendo las notas que irán apareciendo en pantalla.

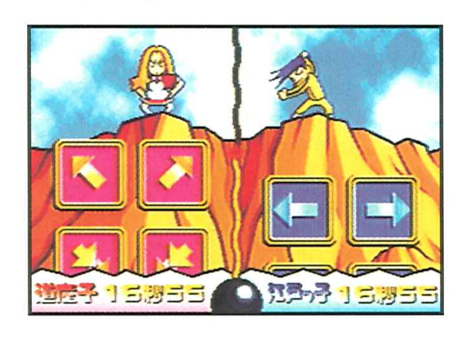


- En la siguiente deberemos correr junto al adversario tras un avión de papel y ganará el que antes consiga cogerlo al vuelo.

- Con otro de sus guiños a juegos clásicos nos presenta una prueba en la que deberemos echar una partidita al legendario ***PONG*** (eso sí, se ha sustituido la pelota por toda clase de extraños objetos, entre ellos encontraremos una nave del famoso *shoot´em up* de **Konami *Twin Bee***).



- En otra de las pruebas veremos a nuestros personajes en lo alto de una montaña y deberemos ejecutar todos los movimientos que la **CPU** nos proponga hasta conseguir transformarnos en un superheroe japonés (todo son movimientos al estilo de los de los ***Powers Rangers*** y compañía).



- Con otro homenaje a los clásicos **Konami** esta vez nos propone una partidita a ***Pacman*** y, cómo no, ganará el jugador que más objetos coma.



- En esta prueba veremos como nuestros personajes hacen de nave espacial para vencer a las tropas de alienígenas que se acercan a destruir el planeta, con un Final Boss y *todo (esta es una de las mejores y más adictivas de esta segunda entrega*).



- Y la última que os contaré es otra introducción de uno de sus juegos más famosos, el ***Dance Dance Dance Revolution*** (sí, el mismo que ha arrasado en los salones recreativos de medio mundo y ha aparecido hasta en un videoclip), y consiste en seguir el ritmo de la música y bailar al son de la canción, el juego original se juega bailando sobre una alfombra que los usuarios nipones de **PSX** pueden adquirir (y tú también puedes comprarla a cualquier tienda importadora, pero desembolsando una buena suma de dinero).



Por todo esto y mucho más (recordad que sólo he citado un 20% de las pruebas aproximadamente) creo que ***Bishi Bashi Special*** es uno de los títulos con los que más se puede disfrutar ya sea solo o en compañía.

Evil Ryu *(morcer@teleline.es)*
Zer0Sith *(zer0sith@ctv.es)*











餓 GAROU 狼
MARK OF THE WOLVES



Tras limpiar la plantilla de Samurai Shodown, SNK arrasa la saga Fatal Fury para ofrecer un nuevo capítulo en la historia de Terry Bogard. Sorpresas, culebrones y tortas a mansalva en Garou Densetsu, Mark of the Wolves. Aquí tenéis, una vez más en primicia, la nueva leyenda de los lobos famélicos...

Introducción del nuevo Fatal Fury



TERRY BOGARD

10 años han pasado desde la misteriosa muerte de *Geese Howard*. El torneo ***King of Fighters*** dejó de celebrarse desde ese momento. De algún modo, *Terry Bogard* recibe una carta de invitación del mayordomo de una familia conocida como los *Heinleins*, para regresar como campeón del pasado ***KOF*** a una nueva edición del evento.

En la carta de invitación, el mayordomo también invita a *Rock Howard* (hijo adoptivo de *Terry*) para que participe en el torneo, como representante del clan, ya que tiene algo que decirle a *Rock* concerniente a su madre.

De este modo, *Terry Bogard* compra dos pasajes hacia su destino, *SecondTouth*, lugar en el que dará inicio el torneo ***King of Fighters Maximun Mayhem***.



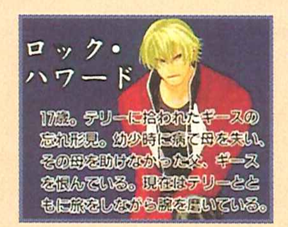
ROCK HOWARD











Rock Howard

El nuevo protagonista de la saga. Un chico de 17 años, adoptado por *Terry* en ***Fatal Fury 3***. *Rock* siente un gran odio por todo lo que hizo su padre, *Geese*, que le abandonó junto a su madre enferma.



Terry Bogard

Actualmente, el héroe de *SouthTown* tiene 35 años. *Terry* viaja con *Rock*, enseñándole al joven alumno que descontrolarse en ciertas ocasiones no aporta nada bueno. Lleva el pelo corto y al descubierto... ¿*Terry* sin la gorra?



Kim Dong-hwan

El hijo mayor de la familia *Kim*. Es un muchacho de 20 años con gran sentido del humor, que imparte clases en el dojo familiar. Tiene grandes cualidades como luchador, usando gran variedad de técnicas.



Kim Jae-hwan

Hijo menor de *Kap-hwan*. Tiene 19 años y su carácter es muy similar al de su padre. Tiene una personalidad seria y corazón justiciero. Con gran espíritu, *Jae-hwan* ha dominado el "*Ho oh Kyaku*" (*Phoenix Combo*) de su padre.



Hotaru Souba

Una chica de 16 años que busca a su padre y hermano, desaparecidos simultáneamente a la muerte de su madre. Ha oído a alguien que su hermano participará en el torneo, y decide apuntarse.



Marco Rodríguez

Maestro del karate *Kyokugenryu* de 40 años, proveniente de un dojo que la escuela tiene en Brasil. Tras perder una pelea contra *Ryo* años atrás, *Marco* se hizo estudiante de *Kyokugenryu*, y actualmente es el segundo más fuerte del dojo.



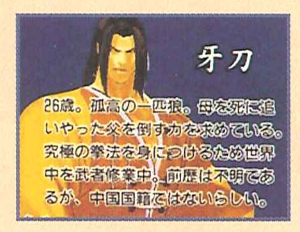
Hokutomaru

Un chico de 14 años que estudia el camino de los *Shiranui* desde la adolescencia. Con gran curiosidad, *Hokutomaru* decide ver hasta qué punto puede ser efectivo su ninjitsu, y decide viajar hasta *SecondTouth*.



Kevin Ryan

Su mejor amigo fue asesinado por alguien y busca venganza, aunque no tiene ni idea de quién es el culpable. Es policía y tiene 37 años. Imaginamos que pese a tener igual apellido que *Mary Ryan* (alias "*Blue Mary*"), no tiene parentesco alguno, aunque quién sabe...



Gato

Gato es un lobo solitario de 19 años que busca aprender el arte marcial más poderoso para destruir al hombre que llevó a su madre a la muerte.



Beauty Jenet

Esta chica rubia de 19 años se casó con un tipo millonario, y no contenta con sus riquezas, crea un grupo de piratas justicieros llamados *Rielin Knights*. Su nuevo objetivo: Ganar el torneo **KOF** para obtener el dinero del premio.



Griffon Mask

Una leyenda de 27 años, conocido como héroe por todos los niños. *Griffon* había perdido todo su coraje desde la derrota a manos de un desconocido, pero regresa aclamado por las voces de los niños.



Freeman

Un tipo de 24 años que vive en la oscuridad. Su única razón de vivir es experimentar momentos de tensión que le sitúen entre la vida y la muerte. *Freeman* no puede resistir la tentación de entrar en el torneo.

Kain R. Heinlein

El hermanastro de *Geese* es en realidad el enemigo final del juego, organizador del nuevo torneo *KOF*. *Kain* usa el poder de la oscuridad, y en el fondo de su escenario se aprecia la estatua de una mujer, imágen posiblemente de la madre de *Rock*.

Grant

Enemigo semifinal. Un tipo grande con una máscara. Sus ataques consisten en ataques de fuerza y presión.

Información e imágenes extraídas del noticiario Madman's Cafe

El ¿nuevo? sistema de combate

Los seguidores de la saga **KOF** van a flipar, ya que el sistema de botones y ataques es el mismo (*puño débil, patada débil, puño fuerte, patada fuerte*).

Igualmente, podremos apartarnos pulsando los botones **AB** (correspondientes a ataques débiles) y para burlar al rival usaremos el botón **start**.

Habrá especiales simples y potenciados (por ejemplo, *Terry* mantiene exactamente los mismos del ***KOF'99***), aunque cambiará la forma de hacer los super golpes potenciados (o *hypers*).

Existe el modo *TOP*. Al iniciarse cada combate elegiremos entre 3 modos para la barra de vida, que deja de ser doble (como en las anteriores entregas de ***Real Bout***). Cada modo decide el momento de la barra en el que los **supers** se efectuarán potenciados (al inicio del combate, a media barra de energía o cuando estamos casi K.O.). Este trozo de vida tendrá la facultad además de recuperarse poco a poco.

Los molestos planos dobles de la saga han desaparecido finalmente, quedando el modo básico de juego tipo ***KOF***.

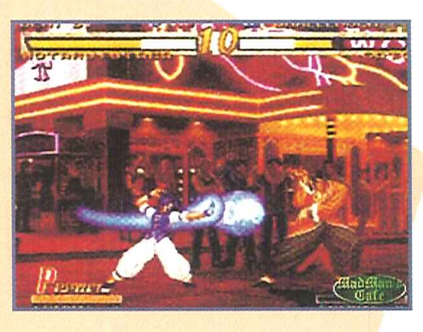
La versión *arcade* tiene un *Modo Survival* oculto, al que se accede manteniendo los cuatro botones y presionando **start** para comenzar.

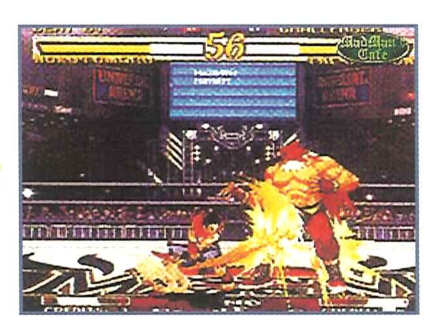
Existe un modo especial de protegerse llamado *Just Defense*. Evita que al cubrirnos un ataque nos quiten la línea de vida habitual, y además se recupera algo de la perdida. Seguiremos informando...

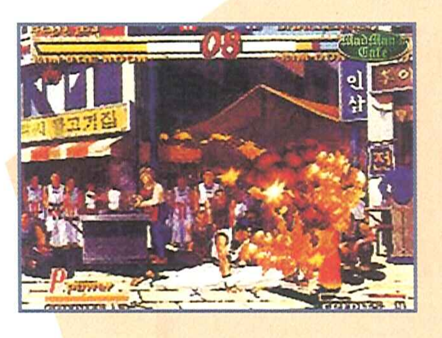












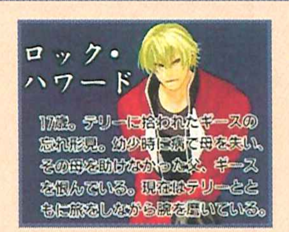










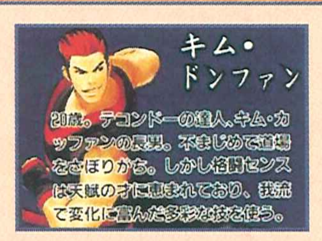
Rock Howard

El nuevo protagonista de la saga. Un chico de 17 años, adoptado por *Terry* en ***Fatal Fury 3***. *Rock* siente un gran odio por todo lo que hizo su padre, *Geese*, que le abandonó junto a su madre enferma.



Terry Bogard

Actualmente, el héroe de *SouthTown* tiene 35 años. *Terry* viaja con *Rock*, enseñándole al joven alumno que descontrolarse en ciertas ocasiones no aporta nada bueno. Lleva el pelo corto y al descubierto... ¿*Terry* sin la gorra?



Kim Dong-hwan

El hijo mayor de la familia *Kim*. Es un muchacho de 20 años con gran sentido del humor, que imparte clases en el dojo familiar. Tiene grandes cualidades como luchador, usando gran variedad de técnicas.



Kim Jae-hwan

Hijo menor de *Kap-hwan*. Tiene 19 años y su carácter es muy similar al de su padre. Tiene una personalidad seria y corazón justiciero. Con gran espíritu, *Jae-hwan* ha dominado el "*Ho oh Kyaku*" (*Phoenix Combo*) de su padre.



Hotaru Souba

Una chica de 16 años que busca a su padre y hermano, desaparecidos simultáneamente a la muerte de su madre. Ha oído a alguien que su hermano participará en el torneo, y decide apuntarse.



Marco Rodríguez

Maestro del karate *Kyokugenryu* de 40 años, proveniente de un dojo que la escuela tiene en Brasil. Tras perder una pelea contra *Ryo* años atrás, *Marco* se hizo estudiante de *Kyokugenryu*, y actualmente es el segundo más fuerte del dojo.



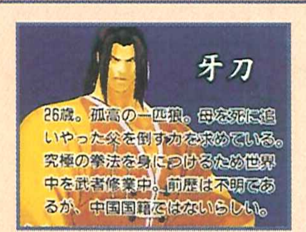
Hokutomaru

Un chico de 14 años que estudia el camino de los *Shiranui* desde la adolescencia. Con gran curiosidad, *Hokutomaru* decide ver hasta qué punto puede ser efectivo su ninjitsu, y decide viajar hasta *SecondTouth*.



Kevin Ryan

Su mejor amigo fue asesinado por alguien y busca venganza, aunque no tiene ni idea de quién es el culpable. Es policía y tiene 37 años. Imaginamos que pese a tener igual apellido que *Mary Ryan* (alias "*Blue Mary*"), no tiene parentesco alguno, aunque quién sabe...



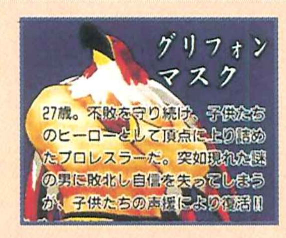
Gato

Gato es un lobo solitario de 19 años que busca aprender el arte marcial más poderoso para destruir al hombre que llevó a su madre a la muerte.



Beauty Jenet

Esta chica rubia de 19 años se casó con un tipo millonario, y no contenta con sus riquezas, crea un grupo de piratas justicieros llamados *Rielin Knights*. Su nuevo objetivo: Ganar el torneo **KOF** para obtener el dinero del premio.



Griffon Mask

Una leyenda de 27 años, conocido como héroe por todos los niños. *Griffon* había perdido todo su coraje desde la derrota a manos de un desconocido, pero regresa aclamado por las voces de los niños.



Freeman

Un tipo de 24 años que vive en la oscuridad. Su única razón de vivir es experimentar momentos de tensión que le sitúen entre la vida y la muerte. *Freeman* no puede resistir la tentación de entrar en el torneo.

Kain R. Heinlein

El hermanastro de *Geese* es en realidad el enemigo final del juego, organizador del nuevo torneo *KOF*. *Kain* usa el poder de la oscuridad, y en el fondo de su escenario se aprecia la estatua de una mujer, imágen posiblemente de la madre de *Rock*.

Grant

Enemigo semifinal. Un tipo grande con una máscara. Sus ataques consisten en ataques de fuerza y presión.

Información e imágenes extraídas del noticiario Madman's Cafe

El ¿nuevo? sistema de combate

Los seguidores de la saga ***KOF*** van a flipar, ya que el sistema de botones y ataques es el mismo (*puño débil, patada débil, puño fuerte, patada fuerte*).

Igualmente, podremos apartarnos pulsando los botones **AB** (correspondientes a ataques débiles) y para burlar al rival usaremos el botón **start**.

Habrá especiales simples y potenciados (por ejemplo, *Terry* mantiene exactamente los mismos del ***KOF'99***), aunque cambiará la forma de hacer los super golpes potenciados (o *hypers*).

Existe el modo *TOP*. Al iniciarse cada combate elegiremos entre 3 modos para la barra de vida, que deja de ser doble (como en las anteriores entregas de ***Real Bout***). Cada modo decide el momento de la barra en el que los **supers** se efectuarán potenciados (al inicio del combate, a media barra de energía o cuando estamos casi K.O.). Este trozo de vida tendrá la facultad además de recuperarse poco a poco.

Los molestos planos dobles de la saga han desaparecido finalmente, quedando el modo básico de juego tipo ***KOF***.

La versión *arcade* tiene un *Modo Survival* oculto, al que se accede manteniendo los cuatro botones y presionando **start** para comenzar.

Existe un modo especial de protegerse llamado *Just Defense*. Evita que al cubrirnos un ataque nos quiten la línea de vida habitual, y además se recupera algo de la perdida. Seguiremos informando...

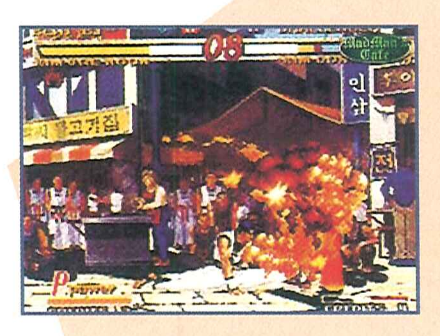
























BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

Racoon City.
Ciudad de misterio y desapariciones desde que Umbrella llevase a cabo una serie de peligrosos experimentos en una mansión a las afueras, que originaría la invasión de aberrantes criaturas en las inmediaciones de la isla Racoon.



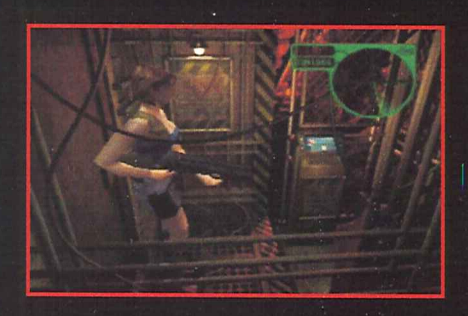
ES HORA DE DEJAR EL INFIERNO...

Primero fue el grupo BRAVO, después S.T.A.R.S. y, acto seguido, todo el departamento de policía de la misma ciudad. Ahora le ha tocado intervenir a la propia Umbrella, que debe poner fin al fruto de sus experimentos con un buen grupo de mercenarios experimentados en tácticas de combate. Los refuerzos pedidos por la R.P.D. (*Racoon Police Department*) también han llegado, y cada grupo hará frente por su ceunta a la oleada de muertos vivientes que inundan la ciudad con su peligrosísima presencia (esto me recuerda a ***The Lost World***, cada uno por su lado hacen frente a una misma amenaza en una isla). En todo este embrollo, volvemos a manejar a la ya veterana *Jill Valentine*, ya que pocas personas como ella saben con exactitud lo que está pasando en la isla cómo hacerle frente. Así que nuevamente controlaremos a nuestra valiente heroína de hace un par de entregas, en misión de rescate.

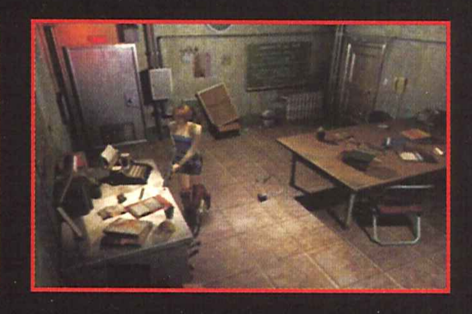
Aunque cueste creerlo, en nuestra aventura colaboraremos con mercenarios de Umbrella, especialmente con tres que han conseguido salir ilesos de la masacre de la espectacular intro del juego, en donde un buen número de policías y de soldados de Umbrella pierden la vida a manos de los zombies que intentaban destruir. Entre ellos distinguimos al valiente y apuesto *Carlos* (¡andá!, ¡como yo! ^_^), el bueno y sacrificado *Mikhail* y el irascible y mandón *Nicholai* (¡andá! ¡como *MrKarate*!, glups, espero que no me lea ?_?). Nuestra *Jill* entablará una buena amistad con el primero, pues si en la primera parte lo fue *Barry Burton*, en esta tercera *Carlos Oliveira* será su héroe. Esta vez notareis que a nuestra atractiva y ahora más sexy protagonista no le hará falta que la salven tanto de las garras de los monstruos, puesto que sus habilidades han mejorado tanto que hacen que pueda cuidarse perfectamente la mayoría de las veces. Ahora cada uno de los personajes que podemos manejar en este juego es capaz de ejecutar más de un movimiento evasivo para escurrirse de las garras de los zombies, ya que seremos capaces de rodar y de torear a las horripilantes criaturas mediante un esquive inmediato que nos evite ser dañados.

Pero dejemos para más adelante la estructura histórica de este programa, para centrarnos en lo que a primera vista llama más la atención:

En primer lugar la cierta subida de resolución gráfica tanto en los escenarios prerrenderizados como en la distribución poligonal de los elementos móviles, ya que estamos en una época en que la consola de **Sony** trabaja a pleno rendimiento, llegando a límites insospechados cuando se trata de superproducciones a manos de compañías de gran prestigio como puedan ser **Capcom** o **Konami.** Por consiguiente,







contaremos con una excelente ambientación gráfica y sonora que se hará notar en sitios como las proximidades del precioso parque de cerca del hospital y el cementerio, donde la noche de tormenta, con sus relámpagos y conseguidísimas gotas de lluvia que encharcan el suelo acompañados de logradísimos sonido de relámpagos y caída de agua, logran un estremecedor y tenebroso ambiente.

Un aspecto técnico muy a tener en cuenta es la cantidad de zombies que se nos llega a presentar en pantalla,







pues pocas veces se verá semejante despliegue poligonal de lo más móvil sin ralentización alguna. Ni que decir tiene que estamos ante el ***Resident*** más laberíntico de los ya aparecidos, con lo que muchos se verán obligados a consultar un buen número de veces el mapa para enderezar el trayecto a seguir. Esto se debe a que ya no se limita a pulular en el interior de dos o tres casas sino a una ciudad con numerosas edificaciones por recorrer.

La crudeza de situaciones representadas en los escenarios vienen a ser más fuertes de lo acostumbrado, ya que hallaremos todo tipo de cadáveres de gente que murió en posiciones diversas (como puedan ser dos enamorados que murieron abrazados, etc), algunos nos serán tremendamente familiares pues pertenecen a personajes que murieron en la anterior entrega, y como han pasado tan sólo unas horas de lo acontecido en el episodio anterior con *Leon* y *Claire*, los fiambres ?frescos? aun no están en un avanzado estado de descomposición. Por poner algún ejemplo, veremos el cuerpo sin vida del policía negro que se encerró en uno de los despachos de la estación de policía, la cual podremos visitar de nuevo apreciando que salvo algunos desprendimientos y puertas selladas, es idéntica a la que recorríamos en la segunda parte estando todo igual que entonces. Otro llamativo detalle es el poder ver por la zona final de la aventura al perecido *Tyrant* de la gabardina que no paraba de perseguirnos en la anterior entrega con incesantes sustos y persecuciones.

Son este tipo de detalles, entre otros, los que nos verifican que estamos ante una inmediata

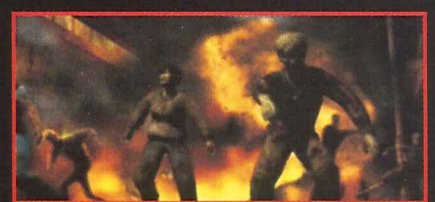


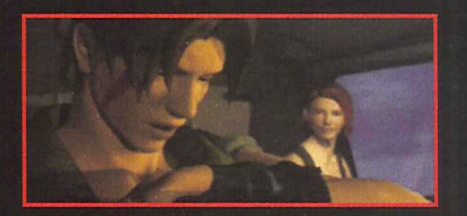


continuación de lo transcurrido en la segunda parte.

Como pasaba en esa segunda parte, tenemos un monstruo final que no parará de darnos sobresaltos durante toda la aventura, ya que, de similares características al clásico *Tyrant*, y llamado *CHASER*, no dejará de perseguirnos una y otra vez desde el principio de la aventura pero con una insistencia hasta ahora jamás vista, y por más que lo tumbemos, en cuanto perdamos un poco su cuerpo de vista, desaparecerá para sorprendernos nuevamente en cualquier momento; y así en numerosísimas ocasiones hasta el final del juego, siendo lo más pesado y molesto que os podáis echar en cara. Así pues, si creíamos que el *Tyrant* de la segunda parte era invencible, esta vez se han colado mucho más con este *CHASER*, ya que tras vencerlo y abatirlo a tiros lo menos una docena de veces, creeremos que es inmortal así que nunca fue tan cierto el dicho de que "bicho malo nunca muere". Tal vez la respuesta sea que no se puede matar lo que ya está muerto, tan sólo se podrá detener cuando se consiga destruir por completo para no darle la posibilidad de regenerarse. Al menos, cada vez que caiga, soltará vida, munición y la parte correspondiente de una nueva potente arma que tendremos que montar al juntar las piezas.

Al igual que el dos, esta tercera parte resulta menos tenebrosa que la primera, que marcó un impacto de terror en su día, pero al menos supera con creces a la segunda, pues no ganaremos para sustos. Pero los que hayan jugado al ***Silent Hill***, poco es el miedo que les va a despertar, pues



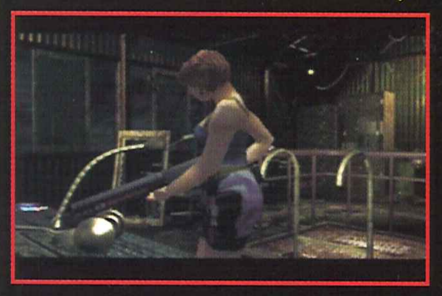




carece de la terrorífica y escalofriante atmósfera del juego de **Konami**, no obstante, vamos a tener más espectáculo, mejores escenarios y guión que en todos los juegos de este estilo anteriormente aparecidos.

Contamos en esta ocasión con el aliciente de que cuando hemos limpiado una zona de las desagradables y peligrosas criaturas y creamos que está fuera de peligro, con más intensidad nos volverán a dar el susto. Así pues, tendremos todo tipo de sorpresas, como el que vayamos caminando tan tranquilos y,

Nuestra maravillosa Jill podrá ver alterada su vestimenta si accedemos a los roperos cerrados una vez hemos pasado el juego por vez primera y nos han dado la llave necesaria para abrirlos. Como trajes tendremos el de la primera entrega de BioHazard y el de Regina de Dino Crisis (ejem, han metido a Regina, porque esa no es Jill... o al menos no su trasero...).











de repente, de la forma más imprevisible, salga un zombie del interior de un coche, abriendo la puerta de un portazo cuando menos nos lo esperamos. Se da también que al abrir las puertas para salir de un ascensor nos podamos topar con un ejército de zombies que tratan de entrar a la desesperada, formando una pila de cadáveres al ser abatidos por nuestros tiros. Esta vez la I.A. que muestran las criaturas se hace de lo más notable. Muchas de ellas repiten su aparición como puedan ser las enormes arañas o los terribles *hunters* que, cuando llevamos a *Carlos* por las inmediaciones del parque y el hospital, hacen su aparición, y como ya pasaba en la primera parte, pueden eliminarnos decapitándonos de un zarpazo tengamos la vida que tengamos sin darnos opción a recuperarnos, con lo que llegan a suponer un gran peligro.

Al fin, como ha venido siendo clásico en todo juego en donde aparezcan zombies, estaremos en un cementerio, viendo a los mismos saliendo de sus tumbas como en el vídeo de ***Thriller***.

Pero pasemos a hacer mención especial a la novedad incluida en el desarrollo de la historia, que no es otra cosa que la "Acción alternativa". Y es que cuando estemos en numerosas ocasiones ante alguna dramática escena de inminente riesgo, se nos dará a elegir entre dos posibilidades de acción para salir airosos del peligro. Estas pueden ser o bien acribillar con nuestras armas a los incordiantes fiambres vivientes, esquivarlos para escapar de ellos sin luchar o utilizar los elementos de los escenarios para deshacernos de los mismos.

Por poner un ejemplo de la amplia variedad de acciones alternativas, diré que cuando estamos en la terraza de la torre del reloj y se nos planta el fastidioso *CHASER* (las situaciones alternas surgen casi siempre con este insistente enemigo), podemos coger el cable de alimentación de los focos y aplicárselo encima para freírlo de una buena descarga, o conectar los focos con el mismo cable para deslumbrarlo y aprovechar que no nos ve para correr y empujarle hacia el vacío. Pero ahí no queda eso, ya que nuestras decisiones pueden influir en el transcurso y desenlace de la historia, pudiendo salvar o sacrificar a alguno de nuestros amigos de Umbrella, con lo que se nos abre la posibilidad de disfrutar de finales diferentes.

Toca ahora comentar el fundamento que más caracteriza a toda buena aventura: los PUZZLES, que en esta ocasión son más numerosos de lo acostumbrado, pero afortunadamente no suponen mucha dificultad ni graves atranques (si en japonés tienen sencilla resolución, cuando salga en español para qué queremos más). Como viene siendo habitual, algunos objetos como el mechero o las manivelas se utilizarán más de una vez. Pero tampoco faltarán las localizaciones absurdas, pues si necesitamos por ejemplo la energía de una batería para accionar una plataforma móvil, ?qué diablos pinta una batería de coche en el interior de una estatua?, con la de coches que hay en la calle, menudas ocurrencias tienen los programadores para rozar la barrera de lo ilógico. Afortunadamente, salvo contadas ocasiones, el uso de las cosas que puedan proporcionarnos alguna utilidad se ajustan a esquemas razonables. La combinación de objetos estará a la orden del día, no sólo para la resolución de puzzles sino para obtener nuevos y mejores productos. Por consiguiente, según el tipo de pólvora que acoplemos al casquillete, obtendremos los distintos tipos de munición para cada una de las armas. Añadir también que la combinación de sustancias curativas y reconstituyentes podrá multiplicar los efectos de las mismas.

Ahora bien, el verdadero encanto de este magnífico programa son las adictivas opciones de juego que no aparecen hasta que no nos lo hayamos acabado por primera vez. Mención especial al nuevo juego que se nos abre, llamado ***The Mercenaries Operation Mad Jackal***, donde tendremos que emprender una misión escogiendo a uno de los 3 mercenarios de Umbrella supervivientes, cada uno con unas armas e *items* de salvamento distintos. En la misión existe un límite de tiempo para concluirla por lo que tendremos que sabernos bien el mapa de Racoon si queremos llegar a tiempo a nuestro destino. Inicialmente dispondremos de 2 minutos para llegar a nuestro objetivo, y éste está lo menos a 5 minutos de distancia. No obstante, habrá que conseguir tiempo

por el camino, matando los zombies que surjan a nuestro paso y acudiendo a las voces de socorro de los habitantes que deberemos rescatar, todo con el fin de obtener unos segundos extras por cada logro. El *CHASER* no podía faltar para plantarnos cara, y si lo abatimos nos dará más de un minuto de tiempo en compensación por lo que tardamos en tumbarlo. Si nos sale una legión de zombies avanzando hacia nosotros será una "bendición", porque con los segundos obtenidos al eliminar cada uno con nuestras ráfagas de metralla obtendremos tiempo más que de sobra para llegar a nuestro destino. Una vez llegado a éste, un jefazo sentado en su sillón nos felicitará y nos hará entrega a través de su secretaria de un maletín lleno de dinero como recompensa a nuestros servicios. Luego se nos hará un recuento de los minutos sobrantes que también recompensarán. Con ese dinero podremos comprar nuevas armas para hacer frente a la misión. Añadir que existe un arma aún más potente que el lanzacohetes que ya de por sí *Mikhail* puede llevar desde un principio, pero la suma de dinero es tan alta que haría falta un elevado numero de partidas en este modo para reunir el dinero que nos posibilite la compra de semejante arma.

Si este modo de juego alarga la vida del programa, el rellenar el álbum de epílogos ya se excede, pues se nos da un epílogo (comentario final con imagen de fondo) cada vez que nos acabemos el juego (preferiblemente en la dificultad *Heavy*), por lo tanto, estamos ante el ***Resident*** que más veces hay que acabarse para sacarle todo el jugo. Por supuesto se nos evaluará con una letra (A, B o C) según lo bien que lo hayamos hecho.

Ya para terminar habría que formular una pregunta aclaratoria: ¿De qué va la historia? Pues muy sencillo, como mientras exista Racoon no se extinguirá la fuente de emanación del virus que contamina el ambiente originando todo tipo de aberraciones vivientes, los altos cargos deciden reducir a cenizas la isla por constituir una amenaza para la humanidad. Pero antes de disparar el misil nuclear que finalice la historia, tanto la policía de la zona como la corporación *Umbrella* manda a sus mejores hombres con la misión de rescatar a los posibles supervivientes, antes de que se reduzca todo a cenizas. Y es ahí donde entramos nosotros, llevando a la única chica del grupo dispuesta a escapar de nuevo de aquel infierno. Se ve que cuando en la primera parte *Jill* y los suyos escaparon de la mansión situada a la periferia de la urbe, no salieron de la isla, sino que aterrizarían en la misma ciudad, mientras acontecía la historia de *Leon* y *Claire*. Poco después de esto, será cuando nos sumerjamos en la compleja trama que nos mantendrá en tensión hasta el último segundo. Como viene siendo acostumbrado ella no va a estar permanentemente sola, ya que al principio, el piloto *Brad* estará en contacto con ella hasta que sea sorprendido y destrozado el *CHASER*. A partir de aquí, el bueno de *Carlos* le sacará las casta as del fuego en los momentos más críticos. También está el afable *Mikhail*, que llegará a sacrificar su vida por el bien de sus compañeros. Por último el improbable *Nicholai*, del que no habría que fiarse mucho, ya que viene a interpretar un papel similar al de *Albert Wesker* llegando a traicionarnos, mostrando una vez más la conocida moraleja de "quien mal anda mal acaba". Nadie se escapará de las garras del terrible *CHASER*, unos muertos y otros heridos, como *Jill*, que estará al borde de la muerte y "volverá a nacer" gracias a la habilidad que demostremos al manejar a *Carlos* cuando tome el relevo de la historia, el cual se ocupará de sus cuidados, defensa y cura. Al final en mutua cooperación lograrán escapar en el tradicional helicóptero por los pelos mientras ven cómo el misil nuclear destruye la isla sin dejar piedra sobre piedra, lo cual indica que esta es "LA ÚLTIMA ESCAPADA" de ese infierno situado en la isla de Racoon.

Tras un hermoso final, se nos brinda la posibilidad de disfrutar el "modo extra", que conducirá a el auténtico final de la aventura. En efecto, comenzaremos a jugar otra vez encontrando nuevos alicientes que despierten otra vez nuestro interés, como el poder entrar en las a las que no pudimos acceder en la anterior ocasión añadiendo algunos detalles al desarrollo del juego. Pero claro, eso ya es otra historia...

Endimion
endimion@bbvnet.com











Resumiendo toda la saga en un solo pensamiento, hay que admitir que Capcom ha sabido ponerle un perfecto lazo a BioHazard, quedando para posteriores juegos como una obra a tomar en cuenta. Ahora la cuestión es: ¿en qué momento transcurre el Code Veronica de Dreamcast? A ver si de una vez sale...

JoJo's Bizarre Adventures



Nuevamente PlayStation ha sido la plataforma elegida por Capcom para adaptar uno de sus últimos arcades de lucha: estamos hablando de JoJo's Bizarre Adventure.







JoJo's Bizarre Adventure no ha sido invención de **Capcom**, esta idea ha sido extraída de un famosísimo manga, de mismo nombre, que arrasó en Japón por su "*supuestamente*" buen guión (*ya que el dibujo es horrible*). De alguna manera esto es ya normal para la compañía **Capcom**, que hizo lo mismo con la saga **Marvel**.

En el juego se narran las aventuras de los protagonistas de este manga, más concretamente las sucedidas en la tercera parte de la serie.

La adaptación de arcade a consola de este juego ha tardado bastante, seguramente por la difícil programación que requiere un título de estas características para la **PSX**, porque como todos sabréis el único punto débil de **PlayStation** son los juegos "*One VS One*", en los que la escasa memoria RAM para las 2D le causa este problema (que de alguna manera se suaviza con la inclusión de "miles" de opciones que no posee la máquina y que más adelante comentaré).

La verdad es que, dentro de lo que cabe, la conversión es bastante buena, ya que este juego posee golpes y magias de tamaños desbordantes (que en ciertas ocasiones ocupan toda la pantalla), y en el que además no sólo luchan dos personajes, sino que lo hacen cuatro a la vez, ya que los componentes de este juego tienen el poder de "*invocar*" a seres que les ayudan en el combate. Con ellos pasamos a tener a cuatro luchadores a la vez en pantalla pegándose piños, por lo que no se le puede echar en cara nada a esta conversión.

Los gráficos están bien, notándose una disminución en la definición de los personajes respecto a la máquina y pixelaciones en muchas de las magias y ataques. Por otro lado, los movimientos son bastante fluidos y en ningún momento se nota brusquedad en los golpes o especiales, siendo todos de una gran espectacularidad.

Otra virtud que posee ***JoJo´s Bizarre Adventure*** son los novedosos golpes y ataques que tienen todos los luchadores. En este título no veréis al tipico "*Ryu*" con sus trillados "*Ha-Do-Ken*" o "*Ken*" con su mil veces visto "*Sho-Ryu-Ken*", lo que veréis son contundentes, extraños y originales golpes raramente vistos antes en cualquier juego de lucha, dándole así una mayor jugabilidad, ya que al tener tal cúmulo de nuevos ataques, éstos dejan de ser "*previsibles*", confiándole así una larga vida al juego.

Las músicas y voces sí han permanecido totalmente intactas respecto a la recreativa, conservando todas las melodías la misma calidad. Igualmente todas las voces permanecen con el mismo grado de "*sampleado*" (esto es la calidad de sonido con las que han sido grabadas).

Este perfecto sonido se debe a la extrema calidad de compresión que realizan los chicos de **Capcom** en todos sus juegos, metiendo en tan sólo un mega de memoria que posee **PSX** todas las melodías, efectos y voces que requiera la ocasión (desafortunadamente, esto mismo no ocurrió con la conversión de **SNK** del ***Kof ´98***, en la que todas las voces están grabadas a menor calidad).

El número de personajes que posee este juego es bastante amplio, concretamente tenemos a nuestra entera disposición a 22 luchadores, siendo una buena cifra para un título de lucha en estos tiempos.

Como es típico, no todos los luchadores serán seleccionables desde el principio del juego, teniendo que realizar diversas cosas para conseguir a estos personajes "*ocultos*".

Bueno, ahora paso a comentar los distintos modos de juego y las múltiples







opcionesqueposeeestetítulo. Como todoslosjuegosdelucha, nos encontramosconquetenemoselmodo "*arcade*",quesimplementesonuna seriedecombatescontralamáquina; tambiéntenemoselmodo"*versus*"para jugaradobles;el"*training*"para practicargolpesyespeciales;la sección"*gallery*"llenadeimágenes, ilustracionesydiseñosenlaquesegún eltiempoyexperienciaquetengamos eneljuegonossaldránmascantidad, comolosbocetosdelosescenarios,las imágenesqueaparecencuandoganan lospersonajesyenlostiemposde carga,dibujosoriginalesdelautordel mangaoilustracionesexclusivaspara eljuego.

También tenemos la opción "*book*" en la que mediante un especie de cómic podremos ver todos los finales que nos hayamos pasado, escuchar todas las melodías y voces del juego y poder jugar a "*mini-juegos*" bastante curiosos. Y, como no podía faltar, la opción para la **Pocket Station**, llamada "*JoJo Pocket*".

Y por último llegamos a la mejor opción de todas, el "*SP Story*", que es sin duda el mejor "*modo historia*" que he podido ver en un juego de lucha.

El "*SP Story*" es básicamente jugar la tercera parte del manga con todo lujo de detalles, es decir, tendremos que realizar todas las cosas que en la serie ocurren, en ocasiones teniendo simplemente que luchar como en el juego normal o (y esto es lo mejor) realizar mini-juegos, en los que nos podremos encontrar jugando al Póker, disparando a enemigos como si de un título de "*pistola*" se tratase o controlando a varios personajes en fases al más puro estilo "*mata marcianos*".

Este modo lógicamente no existe en la máquina, es exclusivo de **Playstation** ya que su larga duración (39 acontecimientos más toda la historia y diálogos entre personajes) lo haría totalmente imposible en una sala recreativa.

Y digo que jugaremos la tercera parte del manga con todo lujo de detalles porque se nos presentarán en animación o simplemente en dibujos escaneados y coloreados directamente del propio manga todos los acontecimientos que en éste se dan: luchas, viajes, carreras de coches, partidos de béisbol, apuestas, desafíos y todo lo que en la propia serie aparece.

En el "*SP Story*" también aparecerán personajes nuevos que no podemos llevar en los modos normales, dando así todavía más importancia a este apartado del juego. Los "*mini-juegos*" que podemos encontrar en el "*SP Story*" consisten en:

1- Disparar a un mono al estilo de juegos como ***Time Crisis***, teniendo que evitar sus ataques y dañar a inocentes que se cruzan en el camino de los disparos.
2- Una fase completa al más puro estilo ***Gradius*** en la que llevando a dos de los personajes del juego tendremos que derrotar a un especie de "*bichejo feo*" que se encuentra al final de la fase. Como en todo buen juego de naves, disponemos de varias armas para elegir y potenciadores de disparo para abatir a todos las naves y enemigos que nos aparezcan.
3- Tres fases al estilo ***Final Fight***, es decir, tenemos que abatir a numerosos y diversos personajes que aparecen por ambos lados de la pantalla (casi todos caen con solo un golpe) para poder ir avanzando poco a poco hasta llegar a un jefe final y vencerle.
4- Gran cantidad de fases en las que lo único que tenemos que hacer es esquivar golpes, disparos, coches o cualquier otra cosa. Para evadir estos ataques tendremos la oportunidad de movernos hacia cuatro direcciones diferentes, la cosa está en que sólo justo antes de que nos golpeen sabremos a qué dirección tenemos que movernos.
5- Un juego de póker, en el que tendremos que ganar a las cartas al supuestamente mejor jugador del mundo, este mini-juego se puede considerar realmente otro juego más, ya que podemos hacer todas las cosas que normalmente se ven el los títulos de Póker.
6- Un juego de habilidad en el que tendremos que echar una moneda en un vaso de agua lleno hasta el borde, el que primero derrame el agua lógicamente será el perdedor.
7- Y por ultimo, podremos conocer nuestro futuro ya que disponemos de una baraja del Tarot que nos predecirá las cosas que nos van a suceder en la semana, tanto como el nivel de amor, dinero y suerte (¿será realmente efectivo?...).

Bueno, para terminar este reportaje, deciros que este es un buen juego de lucha que se diferencia de todos los demás títulos de **Capcom** por su extraño manejo y extravagantes golpes y especiales, con personajes totalmente nuevos y opciones para parar un tren. Así que todos los que no pasan de los ***Street Fighter,*** que abran un poco sus ojos y se darán cuenta de que existen otros muchos títulos más de lucha que son excelentes, divertidos, adictivos y, lo mejor de todo, en los que no sale por ningún lado el pesado de *Ryu*...

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com





Galerians

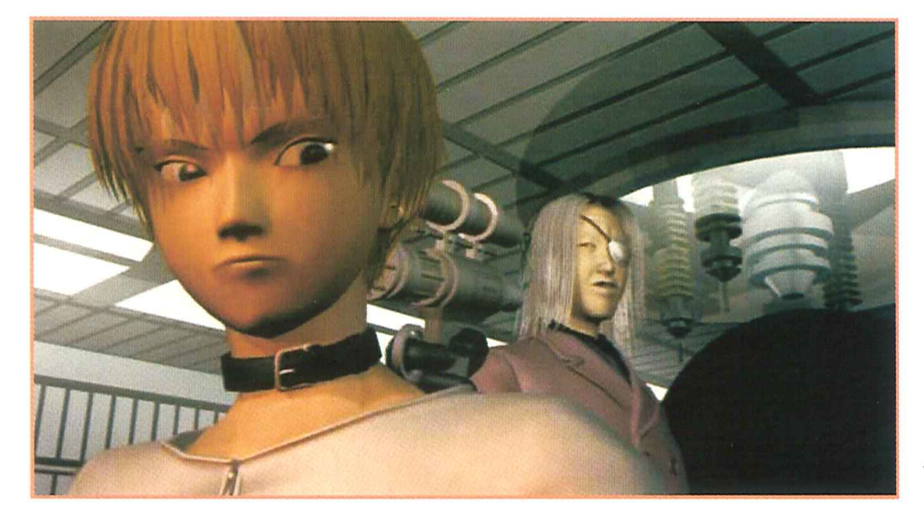
Sus gráficos no son mejores que los de Resident Evil. No tiene el prestigio de sagas que van ya por el capítulo veinticatorce. Y encima dudo mucho que jamás salga en un idioma occidental.
¡¡PERO HACÍA MESES QUE NO ME PASABA ESTO CON UN JUEGO!!

No es fácil escribir un artículo mínimamente imparcial sobre un juego que tantas horas de diversión, miedo y reflexión me ha proporcionado. Es más que probable que la gente de **Ascii** y **Polygon Magic** no tuviesen tan altas expectativas (no son pocas las veces que una historia, sin ser nada del otro mundo, ha causado un gran impacto en la sociedad).

Pero no me canso de decirlo: Un tema tan trillado como puede ser el de los poderes psíquicos y la experimentación con ADN humano vuelve a convertirse en ***Galerians***, como ya pasó con ***Akira***, en algo apasionante:

Corre el año 2550. Una voz te saca de un letargo en el que no recuerdas haber entrado. Eres parte del más ambicioso proyecto de una corporación de dudosas intenciones y de su "Proyecto Familia". Cuál no es tu sorpresa cuando con tu ahora narcotizada mente logras liberarte de los grilletes que te sujetaban a la camilla en la que te administraban productos químicos. Pero eso no es todo: al intentar inútilmente abrir una vitrina descubres que, extendiendo tu mano sobre una puerta cerrada o acertijo, extrañas visiones de cómo superar dicho obstáculo se agolpan en tu mente. Tu primera misión será seguir la voz de *Lilia*, una amiga de tu infancia de la que apenas recuerdas algo, y escapar del laboratorio. No será sencillo, y menos aún agradable. Descubrirás que posees unos destructivos poderes de los que dependerás. Esta facultad es limitada, pues dependen de unos narcóticos que deberás inyectar en tu cuello con una tremenda dosificadora en forma de pistola. Continuamente dependerás de medicamentos, drogas, inyecciones y pastillas (hay de todas las formas y colores ^^), que son la razón por la que este juegazo jamás llegará a EEUU ni a Europa (quiero creer que alguna compañía se atreverá a traerlo viendo su calidad, pero...).

Este es el inicio de la aventura de *Rion Steiner* en su odisea por saber quién es, liberar a su amiga de la infancia *Lilia* y escapar de ese infierno al que el proyecto *Galerians* les ha condenado. Sus pistas te llevarán a la casa en la que naciste. En ella recordarás gran parte de tu pasado (como la truculenta forma en la que asesinaron a tus padres por evitar que te hiciesen más daño y por ayudarte a no ser un Galerian sin alma). Tendrás tu primer combate contra un Galerian como tú: *BirdMan*, un psicótico que, aun siendo de los más cuerdos de la historia, luchará contra ti por la corporación. Su muerte (si es que ganas... que el maldito se las trae) te reportará un "*cuidado con tu interior*" y la custodia de una muñeca vieja que perteneció a *Lilia* y que te ayudará a encontrarla. Los poderes telepáticos que te unen a *Lilia* te llevarán al *Hotel Babylon*. Allí tendrás que investigar el paradero de *Lilia*. El hotel está habitado por una cantidad de calaña acongojante: una bailarina frustrada que sobrevive a base de antidepresivos, un terrorista nuclear incomprendido, un parafílico que te acosará sexualmente, etc... todos morirán a manos de *RainHeart* y *Rita*











(los dos Galerians más peligrosos). El hotel se convertirá en un visceral baño de sangre gracias a la desequilibrada mente de *RainHeart* (os juro que casi lloro cuando tuve que matarle. Su historia, la de un chico alterado y traumatizado por los crímenes que su "otro yo" le obligaba a cometer al tomar "la medicina" y el miedo/amor por una madre a la que no quería ver llorar por sus actos es de las que te dan qué pensar), el cual, siempre que mata, pone el reloj a las 2:50 (diez minutos antes de la hora a la que le daban "la medicina"). Tras acabar con él gracias a una nueva droga, al fin, descubrimos el paradero de *Lilia*. Llegar hasta ella no será tarea fácil pues el acceso al *Bar MichelAngelo* está custodiado por varias de las aberraciones genéticas que ya encontramos al explorar el laboratorio.

Al fin hemos dado con *Lilia*. Una emotiva escena de reencuentro se ve amargada por la aparición de *Rita,* que no perdonará a *Rion* por matar a *RainHeart* y que aparentemente es consciente de su maldad... Nada más lejos de la realidad pues, una vez derrotada, ésta se funde, tras una sobredosis de Narcon, en un baño de luz con *Rion*, y mantienen un lacrimógeno diálogo sobre el sentido de su vida y sobre el por qué mata sin desearlo (a ella también la obliga su "otro yo"). Con lágrimas en los ojos y apoyada en el hombro de *Rion* le pide que acabe con su miserable existencia. Es un momento que jamás olvidaré (además de ser algo triste en sí, la chica está de mieeedo y lleva un traje como el de *Tifa* en ***FFVII*** :D~).

El último de estos 3 CDs se centra en la batalla final en la torre de control de los *Galerians* (o algo así -_-U). Donde los enfrentamientos contra el sistema de seguridad serán colosales.

¿Qué pasará ahora? ¿Entrará en juego el "otro yo" de *Rion* tan temido por los *Galerians*? ¿Qué pasaría si ese "otro yo" existiese físicamente? ¿Qué es un *Galerian*? ¿De dónde viene mi obsesión con las coletas? (¬_¬ er...me he metido mucho en el papel). Todas las respuestas están aquí. Yo no os voy a contar N-A-D-A más (así tal vez alguien que quiera saber más se ponga a dar el coñazo a los de **Sony** para que lo traigan ^_^).

Esto es ***Galerians***. Tiene varios defectos como el de las cámaras (y es que las luchas contra otros Galerians se desarrolla es escenarios muy amplios que no abarca una sola cámara, y el cambio de éstas se hace muy MUY molesto), el control está bien aunque, como dice *MrKarate*, el control de juegos como ***BioHazard*** es poco intuitivo. También es cierto que se lo podían haber currado más usando una mayor definición como hacen ***BioHazard 2*** y ***3***. Pero todo esto no son más que menudencias que no eclipsan a un juego IMPRESIONANTE.

El juego está repleto de vídeos CG de una calidad bestial. La original y futurista tampoco se queda atrás (cuando hace acto de presencia ^^). Las luchas en **Galerians** son extraordinarias: Atacaremos a base de tres poderes mentales: Narcon (Fuerza Psíquica en su estado puro), RED (poder de combustión para convertir a nuestros enemigos en antorchas con patas) y D-Felon (aprovechar el poder de los Galerians contra ellos, "agarrándolos" por su Psico Dive). Además, contamos con la barra AP, que es un medidor de inestabilidad que, una vez rebasado, nos permitirá ejecutar el ataque mental más violento del juego: Seremos tan inestables que cualquier ser vivo que se nos acerque reventará como un ciquitraque (expresión, con CopyRight, de mi mamá. ¡¡Eo mami!! ¡¡Escribo en Loading!!). La desventaja de este ataque es que si no ingerimos una pastillita azul a tiempo...

Espero que este juego, en el que el poder mental de un chico se alimenta de narcóticos, no provoque que os lancéis a por el pastillero del abuelo *Juan*. Que bastante mal considerados estamos desde que aquel niño, creyéndose *Goku*, salto por el balcón.

Bueno, una vez soltado el discursito sólo me queda deciros **GALERIANS MOOOOOLA!!!!**

Amano





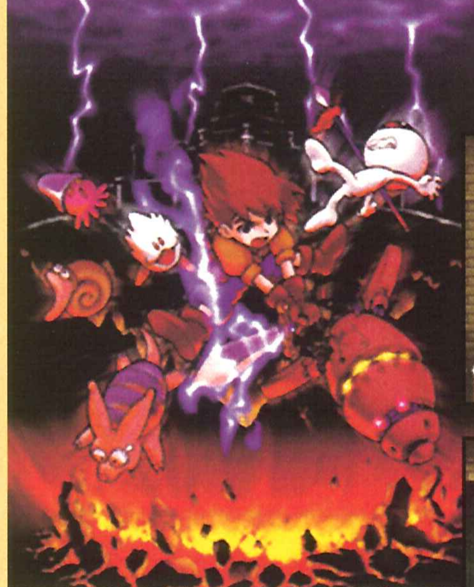
THE ADVENTURE OF LITTLE RALPH

Hay un género que jamás pasará de moda por muchos bits que tenga nuestra consola. El eterno juego de plataformas 2D seguirá enganchándonos al mando por siempre jamás.

Choppoke Ralph no Daiboken "***Las Aventuras del Pequeño Ralph***" *("El Rafaelillo" para los amigos ^_^)*, de la desconocida **NEW** y aparecido en junio del 99, es uno de esos plataformas que plagaban la 16-Bits (no sé si recordaréis joyas como ***Whirlo***, ***Actraiser***, ***Sparkster***, etc...). Técnicamente, aunque al principio no lo parezca, está a años luz de éstos, pero corre el riesgo de ser infravalorado si sólo se juega la primera fase (como hace cierta revista de videojuegos...). Hace ya tiempo que tengo este juego y jamás se me ocurrió darle una oportunidad, y gracias a que me comprometí a pasármelo entero para hacer un buen comentario he descubierto que supera con creces a la inmensa cantidad de juegos 2D que en Japón podemos encontrar para **PSX**.

L.A.D.P.R. es la historia de un joven cuyo pueblo es asaltado por los demonios. Para sorpresa de estos, *Ralph* no es ningún niñato, sino que, lejos de ello, se trata de un poderoso guerrero. Tal es su potencial que *Valgos*, lugarteniente de la tropa de diablos que no sabe qué hacer ante tal obstáculo, se las ingenia para hechizarlo y trasformarle en un crío de no más de cinco años para poder matarle. Es sólo gracias a la intervención de *Rutesia (qué oxidado tengo mi katakana -_-)* que salvamos el pellejo. Pero nuestra amada ha sido hecha prisionera. Sólo contaremos con el poder de nuestra mágica espada, capaz de sacar la fuerza interior de *Ralph* e incluso de devolverle temporalmente a su estado normal si el combate es realmente una amenaza. Nuestro objetivo será dar con *Destarroza*, el enemigo final, y liberar a *Rutesia* (y de paso, ya puestos, salvar el mundo ^o^ Tachánnn!!).

Aquí comienza una historia que se extenderá a lo largo de ocho fases sorprendentes, cada una dividida en dos o cuatro zonas. *Ralph*, lógicamente, es capaz de ejecutar gran cantidad de movimientos, combos y especiales, pero hay algo que hace único a este juego. Y es que *Ralph* volverá a su estado original para pelear contra ciertos enemigos en un combate tipo ***Street Fighter*** cuya variedad y espectacularidad os sorprenderá (subjuego que podremos



disfrutar como una opción más al acabarnos el juego). El último de estos combates será un apoteósico enfrentamiento contra *Destarroza* (estas luchas, sin alcanzar la calidad de los clásicos del género, os proporcionará gloriosos combates como el mío con *Destarroza* ^o^ ¡fue genial!).

Técnicamente estamos ante un juego 2D ¿Qué significa esto? Para mí ha significado pasar horas embobado con unos diseños de personajes y escenarios PRECIOSOS así como unas animaciones soberbias. Todo esto acompañado de la entrañable y apasionante jugabilidad de los clásicos de **S. NES**. El nivel de dificultad es bastante alto y las pruebas que deberemos superar serán MUY duras, pero os mantendrán pegados al mando hasta que logréis superar la fase en cuestión (son las 2 de la mañana y el grito que he pegado al pasarme la fase de la vagoneta me va a costar mañana un broncazo...). No quiero pasar por alto la tremenda variedad de enemigos ni el aire de cachondeo que en algunas fases os harán reír a mandíbula batiente (ni ***Parodius***, oye..^_^)

Sólo me queda comentaros que la música, si bien no pasará a la historia, cumple muy bien en las fases más trepidantes y acompaña correctamente en el resto del juego. Tal vez sea lo más flojo de un juego que se ha ganado mi









cariño y que, seguro, volveré a jugar muchas veces (Juer con "El Rafaelillo" ^_^UU).

Amano
amano_ai@retemail.es



¿Dónde grabas tus temas musicales, maquetas, sintonías, MP3...?

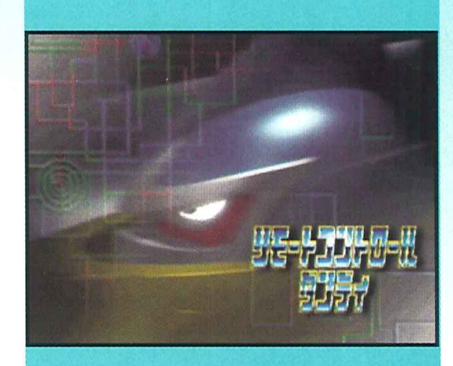
¿Cómo guardas tus vídeos, tráilers, intros...?

¿Qué haces con tus programas reproductores, backups, emuladores...?



GRABA TODO
LO QUE QUIERAS

REMOTE CONTROL ROBOT



¡¡LA CIUDAD ASALTADA POR GIGANTES DE LATÓN!!
¡¡UN NUEVO HÉROE DISPUESTO A TODO!! (*)

Este juego de robots en ***3D*** es el más curioso y original que he visto en mucho tiempo, y muestra de una manera más o menos fiel como sería el manejo de uno verdadero.
Lo primero que piensas cuando pones por primera vez el juego es: "*esto debe de ser otro típico juego japonés normalucho de gráficos malos y sin ningún aliciente"*, pero cuál es tu sorpresa cuando nada más empezar a pilotar el robot cambias de opinión radicalmente y dices "¡*Pero si este juego es divertidísimo!"*.

A qué se debe esto, pues al original y realista manejo del robot, que a continuación explicaré:

El robot protagonista, de unos 50 metros de alto, es llevado por el "prota", que es un niño de unos 10 años que en contra de lo habitual no maneja al robot desde dentro de la cabina, sino que es pilotado desde fuera con un control remoto como si de un coche teledirigido se tratase (como en el clásico robot ***Ironman-28***).

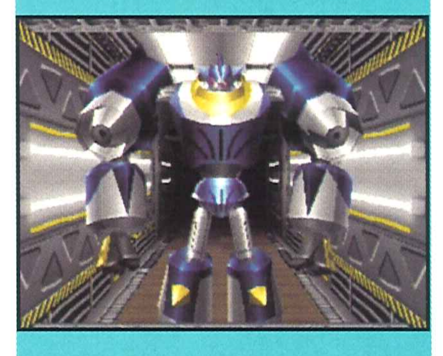
De esta manera lo que nosotros vemos es lo que vé el protagonista desde fuera del robot, teniendo que movernos a distintas posiciones para poder tener mejor ángulo de visión o simplemente para que no nos aplasten los gigantescos pies mecánicos.

La forma de manejar al robot es muy sencilla, gráciaas a un mando radiocontrol (el mando de **PlayStation**) tendremos que mover una a una las distintas extremidades del robot de la siguiente manera: con el *L1* movemos la pierna izquierda adelante; con el *L2* movemos la misma pierna pero atrás; con *R1* y *R2* lo mismo pero con la pierna contraria; con el pad movemos la cintura para el lado que queramos y con combinaciones de botones realizamos los diferentes ataques, que van desde simples puñetazos, a lanzar los puños (a lo ***Mazinger Z***) o a realizar súper-magias.

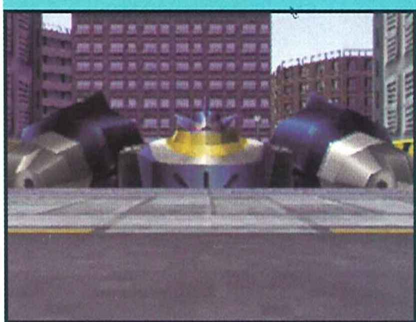


Con un poco de práctica y aprendiendo los abundantes movimientos, podremos realizar todo tipo de acciones como agacharse, cubrirnos, girar a izquierda y derecha, coger cosas del suelo y, por supuesto, luchar contra otros robots.

De esta manera tenemos la sensación de estar llevando realmente al robot, siendo aún más real si somos poseedores de un *Dual-Shock*, ya que las tremendas pisadas serán transformadas en potentes vibraciones del mando, sintiendo si el robot se aleja o se acerca a nosotros (*una pasada*).

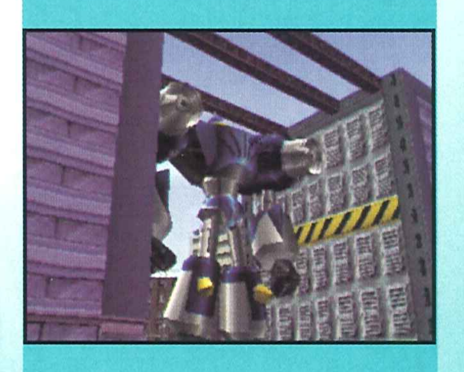


Las luchas entre robots son imponentes, dando la sensación de que estamos viendo una película de ***Godzilla***, ya que el tamaño de los robots es bastante grande.
Antes de cada misión, nos darán pequeñas clases de pilotaje, enseñándonos fácilmente gran cantidad de movimientos.
Las misiones son muy variadas, desde simples ejercicios de calentamiento hasta luchas encarnizadas con todo tipo de "*bestias mecánicas*".



Como es lógico, tenemos que tener mucho cuidado de no romper ningún edificio mientras luchamos, ya que lo que destrozemos se nos descontará del sueldo (*y recomponer una casa cuesta mucho...*).

Los gráficos del juego están bastante bien, siendo lógicamente en 3D, sin desapariciones de polígonos, y éstos son de un tamaño bastante considerable, presentándonos una ciudad entera donde podemos movernos con



(*) Típico nombre japonés de episodio de serie de anime que me acabo de inventar...



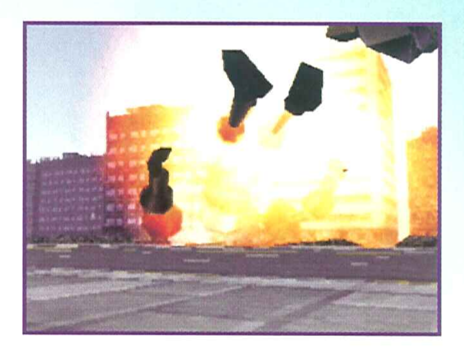












libertad entre sus calles, parques, lagos, etc...

Los diseños de los robots son algo feos, pero te acostumbras enseguida. Se podría decir que han intentado copiar al tipo de robots que salían en series antiguas como ***Mazinger Z***.

El juego tiene otra parte diferenciada de lo que es la lucha entre robots; se trata de los momentos en los que no hay que luchar y tenemos tiempo libre para hacer lo que queramos, entonces el juego se torna a un especie de "***Tokimeki***", en el que iremos hablando con multitud de personajes de la base y haciendo amistades con chicas a las que podremos incluso llevar a dar un paseo por la ciudad.

Todos los diálogos están en japonés, por lo que es algo difícil entender lo que dicen, pero con un poco de imaginación todo se puede...

En este modo también influye el cómo nos manejemos con el robot, ya que si lo hacemos muy mal y destruimos más casas de las que salvamos, los miembros de la base estarán disgustados contigo y no estarán de muy buen humor. Sin embargo si somos una "*máquina*" manejando el robot y haciendo todas las misiones correctamente, seremos admirados por todos nuestros compañeros, cambiando así muchas situaciones, misiones e incluso finales.

Algo destacable es la influencia que la serie ***Evangelion*** tiene sobre los programadores de este juego, notándose sobre todo en los personajes principales:

El protagonista es igual que *Shinji*, deprimido y poco hablador; también tenemos a la chica eufórica y entrometida de pelo pelirrojo, al igual que *Asuka*; igualmente podemos ver a una copia de la teniente *Katsuragi,* y a otros muchos personajes más que se les nota un sospechoso parecido a los de ***Evangelion*** (al menos no han copiado la forma de los robots).

La música también es bastante parecida a las de ***Evangelion***, teniendo en ciertos momentos hasta fragmentos de música clásica, al igual que pasa en la serie.

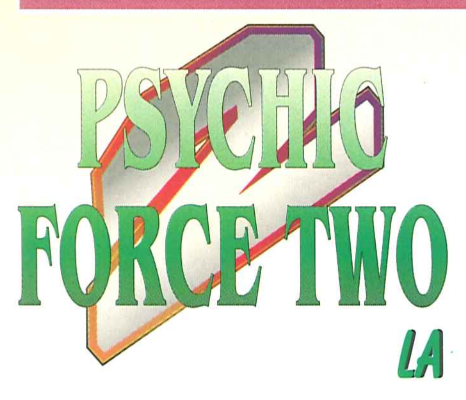
En definitiva, estamos ante uno de los juegos más originales de **PSX**, en el que han conseguido un manejo realista del robot y una gran sensación de que lo que llevas entre manos es algo muy grande.

A todos los que les gusten las series de mechas: no deben dejar pasar esta oportunidad, ya que personalmente creo que este es el mejor juego de robots que tiene la **PlayStation**.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com







LA AMENAZA FANTASMA



Si, **Taito** nos amenazó con lanzar la continuación de ***Psychic Force*** en **Playstation** siendo totalmente conscientes de que la consola de 32 *bits* de **Sony** ya no tiene potencia para mover todo el lujo gráfico de la versión original, aunque eso no les produjo ningún miedo. De modo que ya tenemos en la redacción el juego de reciente aparición en Japón que pasamos a comentaron en estas lineas.

La historia se nos presenta 2 años después de su primera entrega. En esta ocasión es un chico llamado *Might*, discípulo de *Burn*, protagonista de la primera entrega. *Might* nos recordara a el protagonista de ***Macross Thrash***, y nos ofrece cartelera con 11 personajes, mas 3 especiales para **Playstation. PF2** nos presenta un futuro donde misteriosamente muchos chavales nacen con extraordinarios poderes psíquicos. Esto es fruto de admiración por unos y fuente de miedo para otros. Esta gente se comenzaran a llamar *Psychikers*. La **NOA** es una organización liderada por *Wong*, y que tiene algunos planes no del todo honestos, para los *Psychikers*.

El modo de juego no cambia en absoluto desde su predecesora hasta ahora, y nos sigue ofreciendo un juego de lucha aérea muy dinámico y divertido. La simpleza del juego se ve contrariado con la cantidad de posibilidades que nos ofrecen las combinaciones de botones y estrategias.

Los oponentes se enfrentan en un cuadrilátero tridimensional con forma de cubo, donde gracias a su maravillosos poderes de *Psychikers* tienen la posibilidad de moverse volando, casi con total libertad. El juego hace utilización de tan solo 3 botones, con ellos puedes golpear si estas cerca del oponente, y lanzar un ataque psíquico si estas a cierta distancia, y ademas con 2 intensidades de fuerza distintas. Ademas, puedes combinar los botones y hacer infinidad de combos. El tercer botón es el que se usa para cubrir un ataque, si es un ataque psíquico necesitaremos levantar una barrera protectora para que no se nos reste energía (esto se consigue moviendo en mando en círculos mientras te cubres). Esta nueva entrega nos ofrece también nuevas magias psíquicas y más espectaculares, y un nuevo ataque defensivo, con el cual se realiza una explosión de energía que consigue que el enemigo se aleje y se den las clásicas situaciones acorralamientos.

Playstation: Bajas y... ¿ mejoras?

Naturalmente las actuales deficiencias técnica (que no jugables) de **Playstation**, hace que muchos juegos que actualmente podemos encontrar en las recreativas (que corría en una placa de la propia **Taito**, llamada ***Wolf***) no tengan posibilidades que aparecer de ser adaptados a esta consola, o de hacerlo, pierden una gran cantidad de detalles. En esta ocasión nos encontramos ante la segunda opción, y es que el juego original es mucho juego.

Naturalmente las deficiencias se encuentran casi exclusivamente en los gráficos. Los personajes pierden gran cantidad de polígonos, y naturalmente son más toscos, y no tienen ese acabado tan exquisito de su hermana mayor, que todos los









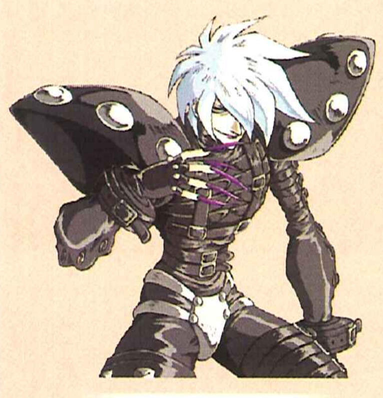








PERSONAJES EXCLUSIVOS DE LA VERSIÓN PSX



BRAD



SONIA



GENMA

personajes parecían pequeños y adorables muñequitos que se pegaban de mamporros. Quizás si **Playstation** tuviera la posibilidad de usar *antislasing* se notaria mucho menos, pero no es así (de echo lo he probado con el **Bleem!** usando la tarjeta aceleradora, y es alucinante el parecido con el original) Por el lado de los decorados, yo esperaba que al igual que pasase con ***Tekken 3***, los decorados pasasen de ser 3D a 2D (fotos estáticas) pero cual fue mi sorpresa cuando vi que contrario a todas mis expectativas, son poligonales y con un efecto de profundidad genial. Eso sí, tienen menos detalles, pues el original maravillaba con su tan sola presencia, y podía asombrar a mas de uno con su cantidad de edificios, callejuelas, estatuas y detalles.

En el apartado de mejoras, nos encontramos ante el impresionante *opening* animado, infinitamente mejor al original, donde simplemente desfilaban un par de personajes simulando una pelea de la misma forma que mas tarde veríamos en el juego. En esta adaptación nos encontramos con un *opening* y *ending* animados de forma brillante, con un dibujo de gran calidad, todo ello aderezado por unas marchosas canciones de *Hironobu Kageyama* siguiendo la linea de la anterior entrega.

La otra cosa a destacar es la mantención de los personajes desaparecidos en la *versión* ***arcade***, **Dreamcast** y **PC**: *Sonia*, *Brad* y *Genma* que ademas se ven mejorados con nuevas posibilidades de ataque a la altura de el resto del equipo. Ademas de esto, y como pasara en su anterior entrega, la versión **PSX** incluye un nuevo y genial modo historia, donde con voces e imágenes nos detallará todos los sucesos de cada personaje. Todo esto aumentado con una gran cantidad nueva de opciones, como el **Survival Mode**, **Psy-Expand Mode**, **Psychiccers Network**, **Album Mode**... para no aburrirse!

Este es un juego que ha visto la luz en **Playstation** gracias al increíble éxito que el titulo obtuvo en **Japón**. **Psychic Force 2** es la oportunidad única de jugar a una versión *"light"* de **Psychic Force 2012** sin disponer de una **Dreamcast.** De todos modos, **Psychic Force** ha sido un juego *nipón* echo para japoneses, y que en **España** y el resto de países apenas ha tenido adaptación (el tiempo de estancia en los recreativos españoles de este titulo fue un visto y no visto) y solo es apreciado en pequeños círculos de frikis. Si no pudiste ver ninguna de las versiones anteriores y estas dudando en comprarlo, quizás te ayude saber que el juego lleva cierto parecido en el motor de juego con el mas conocido **Destrega**, cambiando el echo de que los **Psychikers** vuelan por la de que los **Destrega** pueden correr libremente por un gran decorado con múltiples diferencias de terreno. Incluso podemos encontrar parecidos en el control, sin embargo **Destrega** goza de un manejo más torpe y en general aburre más.

En definitiva, **Psychic Force 2** es un gran juego de culto que gustara a algunos y lamentablemente decepcionara a otros. El echo es que el juego engaña, y aunque parece simple puede llegar a ofrecer mucha diversión con un poco de práctica. De todos modos, si viste la primera entrega y no fue de tu agrado, en esta segunda parte al menos puedes disfrutar de la fabulosas intros de *anime* ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es



PERSONA 2

INNOCENT SIN.

"Soñé que era una mariposa. No podría decir si estaba soñando. Pero cuando desperté, yo era yo, y no una mariposa. Estaba yo soñando que era esa mariposa o la mariposa soñaba que era yo?. Incluso si hay alguna diferencia entre la mariposa y yo, la distinción no es absoluta. No hay relación causa-efecto." (*Soshi/Amano*)



A los más puestos os sonará un juego que no hace demasiado tiempo fue traducido para el mercado USA:. ***Megami Tensei Persona-Be your true mind-*** , que así se llama la primera entrega del juego que nos ocupa, es un RPG de mecánica clásica que tuvo todo lo que hace grande e inmortal (*lástima que se diese de bruces con el "buen gusto" que los estadounidenses siempre demuestran*). Un juego que, además, dio al RPG el lavado de cara y la libertad que muchos roleros esperaban. La libertad que este juego supuso para el aventurero fue equiparable al que viviremos con ***Shen-Mue***, y es que pocas veces se ve un título en el que realmente tengamos una ciudad entera para explorar y llevar a cabo nuestra misión (*de una manera más o menos lineal, pero el hecho está ahí* ^_^).

Persona 1 trataba la historia de un grupo de estudiantes japoneses que veían como los experimentos de manipulación mental de una corporación, así como la magia que encerraban las cartas del Tarot, estaban convirtiendo su ciudad en un infierno en vida. Armados con nuestros puños, hachas, hechizos, arcos, pistolas, uzis, rifles, escopetas y un largo etcétera (*que se mofa de la variedad de los **BioHazard** ^^jiji*) teníamos ante nosotros una sobrecogedora historia para vivir y una ciudad para escoger libremente si decidíamos avisar a la policía, ir a comprar más armas, ir al casino o degollar ovejas a bocaos *(yo que se lo que hace cada uno en su ciudad? xD)*.

Persona 2-Innocent Sin-, aparecido en junio del 99 de la mano de **ATLUS**, es todo esto...y más. Esta entrega recupera a los personajes más carismáticos para meterlos de lleno en una nueva y más apasionante historia y para darles vida en uno de los entornos 3D semi-isométricos más bellos que **PSX** ha soportado (*para que os hagáis una idea, LE DA PATADAS GRÁFICAMENTE A TODA LA SAGA **VANDAL HEARTS** Y AL **FF TACTICS**.. Que lo puristas digan lo que quieran pero el detallismo y la suavidad de los escenarios aun no ha sido ni igualada*).

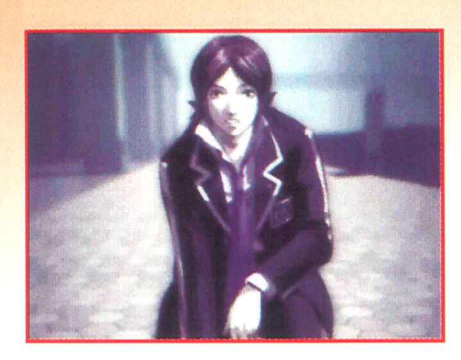
De todas formas aún no os he dicho ni lo que es una "*Persona*". *Persona* es el nombre que reciben unas entidades sobrenaturales que algunos elegidos tienen en su interior. Bueno, en realidad esta *Persona* con la que parten no es más que una de los cientos que, combinando nuestras habilidades, la experiencia y nuevas cartas del Tarot, podremos obtener (*en **Persona 1** había cien Personas diferentes, con siete hechizos cada una. No podéis ni imaginar la cantidad que para este título se han diseñado. No, yo aun no lo se tampoco -_-*). Estas criaturas dependen de nosotros como nosotros de ellos (*si alguno cae en combate...*). Además son como imanes para otras Personas que, por cierto, no siempre tienen buenas intenciones y a la mínima de cambio te trasforman en un pelele sin alma. Pueden ser invocados bajo un gran riesgo y elevan su poder con el combate. Si tenéis algo de idea de manga recordaréis que este concepto no es nuevo, y que pudimos ver algo parecido en ***JoJo no Kimyona Boken***.

Tal vez os apetezca que os introduzca en su historia. Vamos allá:













Tu nombre es *Tatsuya* (*o como te apetezca rebautizar al prota ^_^*) y acabas de llegar a tu instituto "*La Escuela de las Siete Hermanas*". Aquí cursas ya el tercer curso. Eres popular y respetado. De todas formas no todo va bien. Apenas bajas de tu poderosa motocicleta eres asaltado, en el buen sentido de la palabra, por un grupo de compañeros y por tu director, el macabro señor *Hanya*. Sus extrañas amenazas te desconciertan. A esto sumamos el hecho de que al pasear un rato por tu centro en busca de respuesta encuentras que muchos de tus amigos van con la cara vendada. Tras indagar descubre que se trata de una maldición, pero eso es ahora lo menos importante. Tu amiga *Ginko* te apresura a ir hasta el escondite de un viejo "conocido": *Mishina*. (*Ahora después ahondaré más sobre los protagonistas, paciencia ^^U*). Nada bueno se esperaba del reencuentro entre *Tatsuya* y *Mishina*. Pero tal es la ira que desata este último cuando *Ginko* se ríe de su apodo que entra en cólera, dejando fuera de control a su *Persona*. *Tatsuya* empieza a tener flashbacks y entre tanto, la presencia de esta *Persona*, despierta a la que *Ginko* escondía en su interior. También la de *Tatsuya* entra en acción. Pero en este momento sus espíritus son requeridos por el supremo guardián del equilibrio de las *Personas* y de su energía. Una vez más la amenaza se cierne sobre nuestra ciudad. Y esta vez estamos muy en desventaja.

El guión ha dispuesto para nuestro deleite una tremenda cantidad de protagonistas y secundarios de un talante y una personalidad tan sólida que a uno le cuesta creer que no estemos ante la adaptación de alguna exitosa película:

Tatsuya: Tacchan para los amigos, que no son pocos. Amante de las motos y respetado en todo su Instituto. Su relación con los anteriores incidentes está aún por aclarar. Encierra en su interior una poderosa *Persona, Vulcawos*

Ginko: Esta alocada chica es la mejor amiga de *Tacchan*. No acaba de aceptar la marca que las Personas le han sellado el destino. En su yo profundo se esconde Eros.

Mishina: Mi favorito. Conocido en su banda como *Michelle* por sus afeminado aspecto y sus exquesitas maneras...hasta que se enfada. Es un fiero adversario que solo se reconciliará con *Tatsuya* cuando una Persona fuera de control acabe con el alma de su mejor amigo. Su *Persona, Radomaintes*, hace temblar a medio universo.

Yukino Amano y *Maya*: Dos de nuestras primeras aliadas y unas de las más poderosas portadoras de Personas del juego.

Me he prohibido revelar más personajes pues os estaría dando pistas para completar ciertas sub-misiones (*gomeeen ^_~*)

Tanto la intro como las numerosas escenas que veremos a lo largo del juego nos serán presentadas en forma de videos FMV que, como ya vimos en ***Xenogears***, mezclan Render y Anime clásico quedando uno de los efectos visuales mas agradables visto en consola alguna.

La música, como suele pasar en todas las producciones de ***ATLUS***, es una fuera de serie. La orquestación dota a la tétrica BSO del juego de una calidad sobresaliente que deja a los chirridos de ***FF7*** a la altura de mi **Spectrum**. (*El tema interpretado a piano en la intro es soberbio ^o^ y casos como el de entrar a una tienda y ver que tienen puesto en la radio una canción cantada es...*).

Vaya mes que llevo. Entre el ***Adventures of Little Ralph*** y este ***Persona 2*** me lo estoy pasando en grande haciendo artículos. Si tenéis la oportunidad de comprar alguno de los dos, hacedlo. Si Persona 2 lo traducen al inglés voy a flipaaar ^o^!!!!

Amano
amano_ai@retemail.es





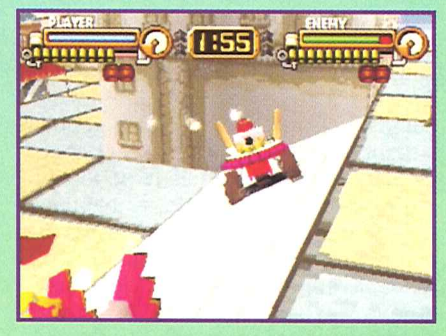












Otro juego más de **Enix** demostrando que sus tiempos de maravillas han pasado (con alguna excepción, claro). Qué recuerdos cuando llegaba a casa con un nuevo juego de **Enix** para **Super Nes** y me pegaba horas sin soltar el mando disfrutando del juego. Parece que la chispa no se ha pasado a la **PSX** con ellos y están sacando muchos juegos que no pasan de lo sosete.

Pero es mi obligación contar de qué va el juego y no soltar todos mis rollos de pre-abuelo :P. Así que no tardemos más que la página no tiene espacio infinito.

Los protagonistas aquí son los tanques, porque decir que los protagonistas son el chico y la chica es algo simple. Si el juego es de coches los protas son los coches y si el juego es de aviones los protas son los aviones.

No hay mucho que comentar, ya que no tiene nada nuevo que no se haya visto en otros juegos. Se puede decir que jugar a dobles es bastante divertido y que se olvide uno de tener la idea de pasarse el juego en todos los modos porque no va a poder.

Los aspectos más destacables del juego son los que paso a decir ahora:

Una jugabilidad muy baja, que sólo se podrá controlar medianamente bien después de jugar muchas horas.

· Dificultad muy alta, llegando a extremos de irritación por parte del jugador (lo digo por experiencia :P)
· Distintos finales para cada personaje del juego. De lo poco que hace que el juego tenga algo bueno.
· Variedad de personajes para elegir más alguno secreto.
· Un modo de juego donde podrás crear tu tanque perfecto, aunque antes tendrás que derrotar a muchos contrincantes y eso no es tarea fácil.

Como he dicho antes, hay un modo donde se pueden comprar todo tipo de *Upgrades* para el tanque. Es un aliciente más para pillarse el juego, que sería bastante adictivo si no llega a ser por la dificultad.

También existen el modo *Story* y el modo *Versus*. En el primer modo tendremos que vernos las caras con todos los personajes y con un jefe final algo más grande de lo habitual, pudiendo ver los maravillosos aunque cortos vídeos que tiene este juego. El modo *Versus* es lo de siempre, pero es muy cachondo poder bombardear a tus compañeros de clase o amigos . Sólo por estas cosas el juego ya se hace aceptable y capaz de tener un hueco en la estantería, aunque no por mucho tiempo :P.

Casi se me olvida comentar el manejo de los tanques (qué cabeza la mía). A tu disposición tienes un botón de disparo rápido, otro de disparo fuerte, otro para despistar momentáneamente a tu enemigo y otro para usar las bombas especiales. Mientras que los disparos son ilimitados con un pequeño problema de tiempo entre carga y carga, las bombas son limitadas por batalla, aunque son muy efectivas en según que tanques *_*. Los botones laterales sirven para moverse dejando la torreta fija hacia el lado que elijas y los segundos laterales para fijar el tanque en el sitio (yo lo uso para poder protegerme y para hacer frenazos y así esquivar según qué ataques, pero creo que puede haber más usos que desconozco).

¿Convencidos? Yo diría que no, pero como siempre digo es una opinión personal para guiaros en la difícil tarea de elegir un juego nuevo. Sabemos que el mercado es muy amplio y que muchas veces nos darán gato por liebre, así que nuestros artículos ayudan en cierta manera a elegir sabiamente (qué bonito que me ha quedado esto ``^_^´´).

Me despido de vosotros con un cordial BOOM. Hyper Rush!!

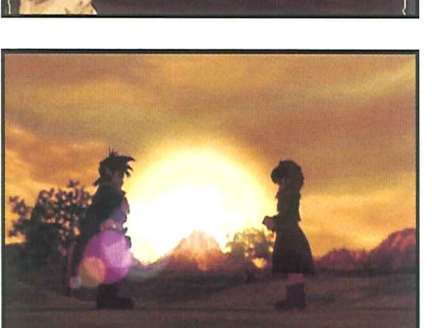
MEGAMAN
jlopez@encomix.es



CLIMAX LANDERS

FUE UNO DE LOS PRIMEROS RPGs ANUNCIADOS PARA DREAMCAST, Y POR FIN HACE ACTO DE PRESENCIA











De la mano de los creadores de ***Blue Stinger*** ya ha salido al mercado este nuevo juego de rol para la 128 bits de **Sega**.

Climax Landers era un juego que esperaba con muchas ganas, ya que el único representante de este genero que hay por el momento en la **Dreamcast** es el ***Evolution***, que la verdad sea dicha no estaba mal pero tampoco era lo que esperaba para una máquina tan potente como la **Dream**.

Climax Landers, sin ser tampoco lo que yo espero, es mejor que ***Evolution***, al incluir un sistema de juego que difiere en muchos aspectos del típico *RPG*. En ***Climax Landers*** las zonas de batallas son laberintos, que en cada nueva partida cambian de mapeado. Además de esto al comenzar cada nuevo laberinto no se conservan los puntos de experiencia como sucede en cualquier otro juego de rol y se empieza siempre desde el nivel 1. De está manera se consigue un nivel de dificultad progresivo y muy elevado, que llegará a cotas de dificultad infrahumanas. Otro aspecto muy original del juego es la posibilidad de capturar a los enemigos y unirlos a tu plantel de personajes, así podrás tener a tu disposición una enorme cantidad de personajes. Como dato negativo, decir que en los combates sólo podrás llevar a un personaje principal acompañado de los aliados enemigos que hayas capturado en las batallas. He dicho lo de dato negativo por que a mí me gustaría llevar a los personajes principales que tienen mucho más carisma, que a los enemigos capturados.

En cuanto a la realización técnica os puedo asegurar que es muy buena, destacando los gráficos de los escenarios, que en algunos momentos te pueden quitar hasta la respiración. No tan bien realizados están los laberintos (que no están tampoco mal) al ser muy parecidos en su totalidad, pues tienen la capacidad de crearse con un mapeado distinto en cada partida. Los personajes tampoco son impresionantes, aunque eso sí, tienen un *look* manga que les favorece enormemente. El diseño gráfico de enemigos es correcto, cosa que contrasta con el de los enemigos finales, que es soberbio. Un apartado especial debería dedicarse a los ataques mágicos que pondrán ante tus ojos un festín de luces, efectos de brillo y todo tipo de brutalidades que sólo la **Dreamcast** te puede ofrecer. En el apartado sonoro cabe destacar las composiciones musicales del juego, que son tan geniales como las de ***Blue Stinger***. Una cosa que no me ha gustado ha sido la sombra a tiempo real del protagonista, que es muy fea (la sombra baila más que el Kárate jugando con la alfombrilla del *Dance-Dance* (*Nota del corrector: Lo que quiera que signifique eso*)). También hay que decir que ***Climax Landers*** es uno de los juegos que más ha aprovechado los periféricos de **Dreamcast**, al tener 10 minijuegos de VMS y un perfecto uso del ***puru puru pack.***

Para finalizar el comentario, opino que ***Climax Landers*** es un buen juego, que tiene altibajos en el nivel gráfico (si los laberintos hubiesen sido exclusivos, los escenarios estarían más cargados de detalles), y cuyo atractivo es ofrecer elementos novedosos en un genero muy trillado, cosa que quizás no sea del agrado de los puristas del genero.

Evil Ryu
morcer@teleline.es
Zer0Sith
zer0sith@ctv.es



FRAME GRIDE

De la mano de From Software, creadores de la saga *Armored Core* para PSX, nos llega *Frame Gride*, su primer trabajo para Dreamcast.

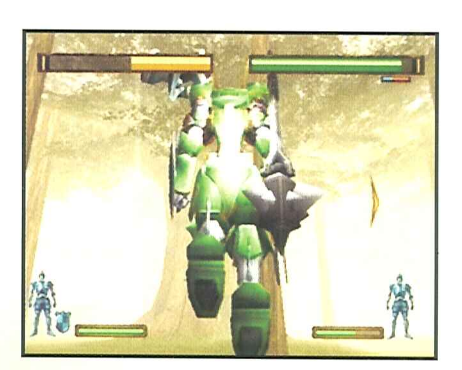
Os comento lo de ***Armored Core*** por las similitudes que ambos juegos guardan, aunque no se puedan catalogar en un mismo género. O sea, que para que os hagáis una idea de cómo es ***Frame Gride***, os puedo decir que es muy similar a ***Virtual On*** de **Sega**, es decir un juego de lucha de mechas (mecha es la palabra con la que se denominan a los robots gigantes en el lenguaje manga) en 3D con perspectiva exterior en primera persona a lo ***Duke Nukem 3D*** o ***Tomb Raider***.

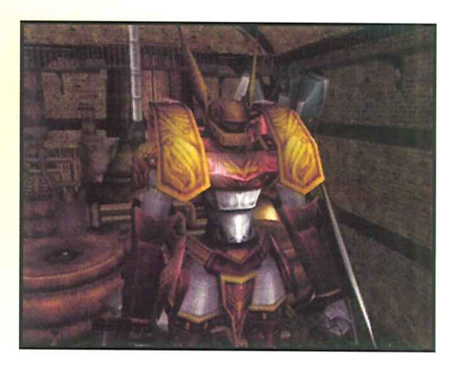
Lo que diferencia a ***Frame Gride*** de ***Armored Core*** o ***Virtual On*** es la ambientación, los mechas tienen un *look* medieval, muy parecidos a los de la serie de anime ***Escaflowne***, mientras que los otros dos títulos son futuristas, con diseños más a lo ***Front Mission***.

En cuanto a modos de juego, ***Frame Gride*** es más bien escaso, sólo tendremos disponible modo historia, modo versus, modo internet y las típicas opciones. Para comentaros un poco los puntos más interesantes, me adentraré un poco en lo que es el modo historia. Al comenzar el juego te harán una serie de preguntas, de cuyo resultado dependerá la forma de tu mecha. Una vez terminado el cuestionario entras en la pantalla que podríamos denominar como tu base, en la que puedes cambiar piezas y armas a tus mechas, cambiarles la magia elemental de sus ataques energéticos (son unas piedras que van montadas en la parte posterior del mecha que determinan el elemento de tu ataque entre aire, fuego, tierra y agua) montar uno nuevo de los que tengas disponibles, cambiarles el color de la armadura, seleccionar los robots de ayuda, grabar partida, ver tus récords, entrenar o ir al mapa de batallas. Una vez entras en el campo de batalla seleccionas uno de los lugares que aparecerán marcados en el mapa y entablas una batalla contra otro mecha. Si logras vencer, conseguirás cristales, que al mezclarlos en tu base te harán conseguir nuevas armas, escudos, piezas y robots de ayuda. Este sistema de cristales es uno de los puntos más interesantes del juego, dándole así un aspecto más rolero. En cuanto a la batalla, dispondremos de varios tipos de ataques, así podremos disparar con armas de largo alcance, armas de poder devastador, atacar con nuestra espada, realizar un combo de puñetazos, utilizar robots de ayuda que conseguiremos al mezclar cristales y cubrirnos con nuestro escudo de ataques tanto físicos como energéticos.

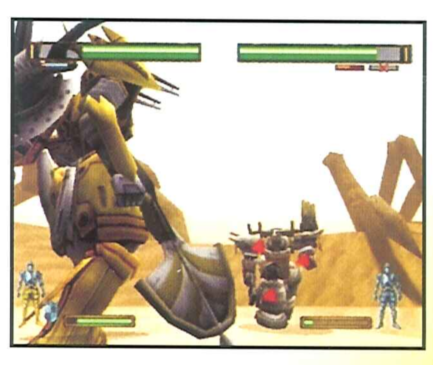
Gráficamente el juego es espectacular, las texturas son de gran calidad y el movimiento es muy rápido y fluido. Los escenarios son cerrados y tienen relieve. Hay algunos efectos espectaculares, mención especial para la fase del jefe final, que es soberbia. Los efectos sonoros y músicas también son muy buenos. El control es difícil al principio, pero con unas cuantas partidas le cogerás el tranquillo rápido. Como mayores pegas a ***Frame Gride***, su escasa duración, una vez te acabas el juego en modo historia el único aliciente que te queda es conseguir cristales para tener todas las armas del juego, y la imposibilidad de entrar en los torneos de internet, que deben ser geniales. En fin, un buen juego recomendable para fans de ***Virtual On*** y para quien quiera probar un tipo de juego de lucha nuevo.

Evil Ryu
morcer@teleline.es
Zer0Sith
zer0sith@ctv.es









AIR FORCE DELTA



AIR FORCE DELTA ES UNO DE LOS PRIMEROS JUEGOS DE KONAMI PARA LA RECIÉN ESTRENADA EN NUESTRO PAÍS, DREAMCAST.



En este juego nos encontraremos ante un simulador de aviones de combate al más puro estilo de ***Ace Combat*** de **Playstation**. Aunque en esta ocasión nos encontremos ante unos gráficos infinitamente más depurados que los de la versión de **PSX**.

Adentrándonos ya en el juego en sí os diré que consta de unas 24 fases y una gran variedad de vehículos aéreos entre los que podréis elegir (desde los típicos F-16 hasta aviones futuristas, pasando por helicópteros).

Las fases no consistirán simplemente en destruir aviones, deberemos escoltar a otros aviones, atacar a un tren en marcha, y un largo etcétera. Además **Konami** ha dotado a los enemigos de una inteligencia artificial muy conseguida. Gráficamente el juego es muy superior a lo visto antes en este género, además tiene una animación increíble, veremos a los aviones moverse con una suavidad casi real.

Jugablemente es uno de los mejores simuladores de aviones de combate a los que he jugado (además de ***Ace Combat***), la única pega es que la mayoría de veces la única manera de esquivar un misil enemigo es realizando un looping, y estaría bien poder despistarlo haciendo otras maniobras arriesgadas.



El resto del juego es increíble, aunque con una falta de originalidad más que evidente, ya que deberemos ir comprando los aviones con el dinero que vayamos ganando al completar las diferentes misiones, y estos se irán quedando guardados en un portaaviones al igual que ocurría en ***Ace Combat***. Los puntos negros de este juego son su intro, que es penosa y con el potencial de **Dreamcast** podrían haber hecho algo mucho más espectacular (no sé en qué debían estar pensando los programadores), y las explosiones, que están muy poco conseguidas ya que cuentan con una animación muy corta. Todo esto en realidad son unos detalles sin importancia que no deberían oscurecer el brillante producto final. Así que si os gustó ***Ace Combat*** no os perdáis ***Air Force Delta*** ya que tiene el mismo espíritu pero con un lavado gráfico más que increíble y con una jugabilidad muy parecida.

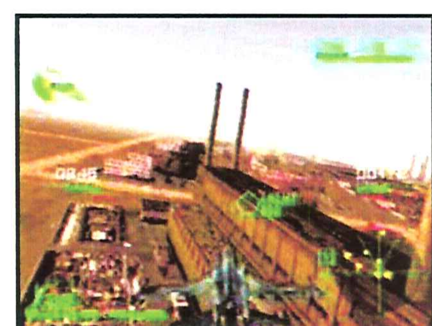


Quiero agradecer a **^Athena^** su inestimable ayuda para realizar este artículo.

Evil Ryu
morcer@teleline.es
Zer0Sith
zer0sith@ctv.es







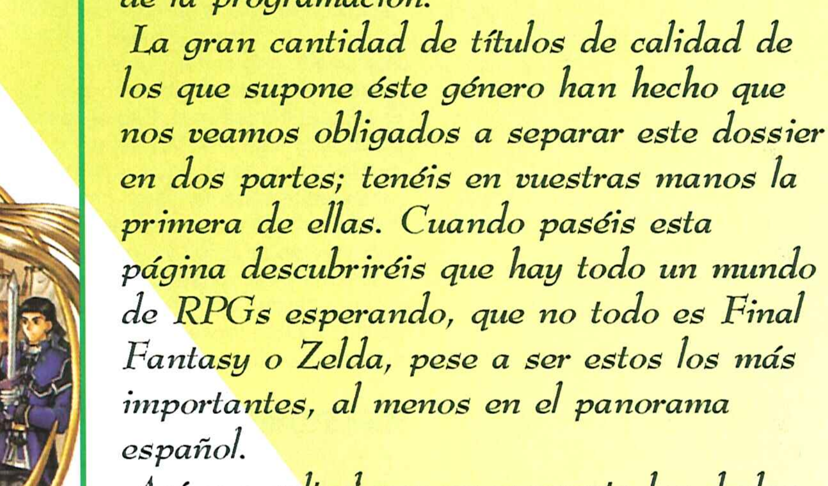
R.P.G^s.

ROLE PLAYING GAMES



Tranquilos, aventureros. En esta ocasión la mazmorra no es tan fría como la pintan... El calor que nuestras páginas desprenden os servirá de guía en un dossier sobre esos grandes juegos que han dado fama al género de los RPG.

En los juegos de rol damos vida a grandes héroes que vivirán épicas aventuras que a buen seguro nunca olvidaremos. Increíbles aventuras que nada tienen que envidiar a los RPGs de tablero (como vulgarmente se conoce a los interactivos). Aquí, el director de juego será nuestra consola de toda la vida, el azar de los dados cae en manos de nuestra habilidad con el pad (o de un buen "randomize" del programador) y la historia la ponen grandes compañías como Enix, Square, y demás monstruos japoneses de la programación.





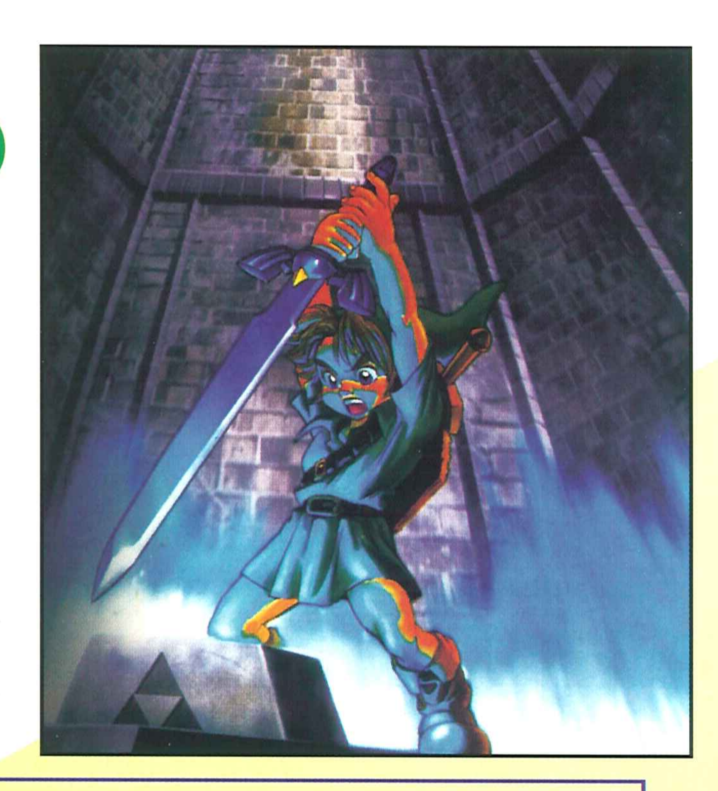
La gran cantidad de títulos de calidad de los que supone éste género han hecho que nos veamos obligados a separar este dossier en dos partes; tenéis en vuestras manos la primera de ellas. Cuando paséis esta página descubriréis que hay todo un mundo de RPGs esperando, que no todo es Final Fantasy o Zelda, pese a ser estos los más importantes, al menos en el panorama español.

Así que soltad por un momento los dados, olvidaos del grueso libro de reglas (y de paso de todos esos insulsos RPGs que hay en los PCs) y escoged un personaje que os sirva para llevar a cabo esta grandiosa aventura...

Spidey

THE LEGEND OF ZELDA

UN PASEO POR LA VIDA DE LINK



Estamos ante la mejor saga que posee **Nintendo** (con perdón de los Marios). Desde la anticuada **Nintendo 8bits** hasta la poderosa **Nintendo 64** un total de 7 partes han aparecido para diferentes consolas de **Nintendo**:

1-The Legend of Zelda -- **Nintendo 8bits** -- año:1987
2-The Legend of Zelda II: The Adventure of Link -- **Nintendo 8bits** -- año:1988
3-The Legend of Zelda: Special Disk Format (consola de discos que solo se comercializo en Japón)
4-The Legend of Zelda: A Link to the Past -- **Super Nintendo** -- año:1991
5-The Legend of Zelda: Link´s Awakening -- **Game Boy** -- año:1993
6-The Legend of Zelda: Link´s Awakening -- **Game Boy Color** --año:1998
7-The Legend of Zelda: Ocarina of Time -- **Nintendo 64** --año:1998
8-The Legend of Zelda: Gaiden -- **Nintendo 64** --año:1999
(continuación del "*Ocarina of Time*" de **Nintendo 64** que está a punto de aparecer)

El prestigioso director **Shigeru Miyamoto** es el encargado de dar vida a estos impresionantes juegos llenos de una simpatía y frescura que sólo él sabe dar a todos sus juegos. Considero a **Shigeru Miyamoto** como el segundo mejor director de videojuegos del mundo.

Después de esta pequeña introducción, pasamos a analizar un poco las diferentes partes de la saga ***Zelda.***

Legend of Zelda

Ya con unos cuantos años sobre sus espaldas, este primer juego de la saga ***Zelda*** ya tenía todas las características básicas que un buen "***Zelda***" posee. Los gráficos como es lógico son bastante malos, ya que siendo uno de los primeros juegos de **Nintendo 8bits** no se puede pedir nada más. Eso sí, la jugabilidad está intacta y es la misma que tienen todas las demás partes de la saga. *Gannon,* un malvado mago, ha raptado a la princesa *Zelda*, sólo *Link* puede rescatarla y así conseguir devolver a la normalidad al mundo. Típica historia que se repite en casi todos las partes de la saga.

Legend of Zelda II: The Adventures of Link

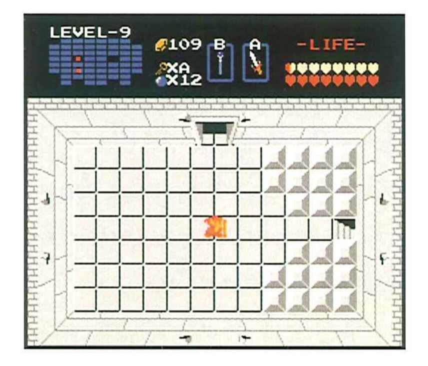
Segunda parte también aparecida en **Nintendo 8bits**, con la novedad de que en ciertos puntos se juega de la manera tradicional (visión desde arriba) y en otros momentos se jugará con una visón lateral, pasando a ser algo más "*plataformero*" que su antecesor.

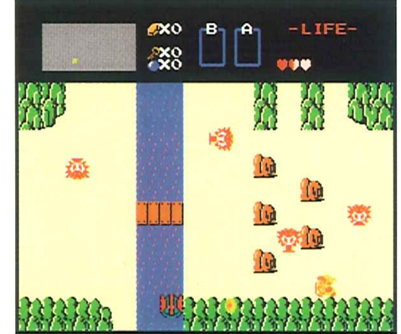
Los gráficos y música fueron algo mejorados, pero obviamente por los años y la plataforma no daban mucho de sí...

Legend of Zelda: A Link to the Past

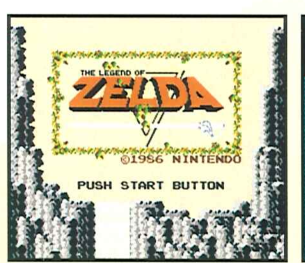
Uno de los primeros y mejores juegos de **Super Nintendo**, este título causó auténtico furor, fue el creador de los "*Action-RPG*", por lo que cuando sale algún juego de estas características se dice - "*Título cualquiera: juego tipo* ***Zelda***"-

El juego no se sale de lo típico de todos los ***Zeldas***, meternos en castillos, encontrar llaves, abrir cofres, encontrar objetos, etc...

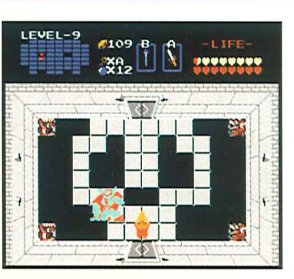


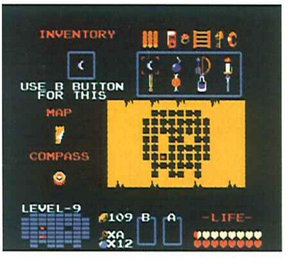


THE LEGEND OF ZELDA



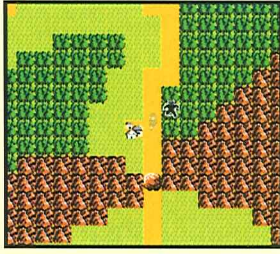
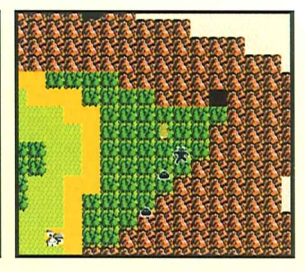
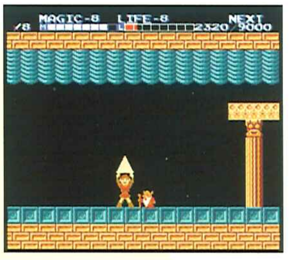






THE ADVENTURE OF LINK



Pero todo esto amenizado como sólo lo sabe hacer *Miyamoto*, creando un gran título, siendo el mejor de la saga después lógicamente del ***Ocarina of Time***.

La historia es la misma de siempre, *Gannon* es muy malo y rapta a *Zelda*, tienes que rescatarla, fin...

Aunque la historia es bastante normalita, no es importante, lo que realmente cuenta es el juego y los enigmas a resolver, dando sin duda muchas horas de juego.

Legend of Zelda: Link's Awakening / DX

Posiblemente este sea el mejor juego de **Game Boy**, y más ahora con la versión mejorada coloreada "*DX (deluxe)*".

La primera versión de este juego ya tiene bastante tiempo, pero sigue siendo una maravilla, uno de esos juegos que no se pueden dejar sin jugar.

Este ***Zelda*** es el que más cambiada tiene la trama básica, ya que no aparecen personajes como la princesa *Zelda* (cambiada por *Marin*) o *Gannon* (el malo de todas las partes de la saga).

La trama es la siguiente:

En una espantosa tormenta, *Link*, que se encontraba en esos momentos realizando un viaje en barco, es salvajemente despedido al agua, naufragando a una extraña isla con un enorme huevo en lo más alto de una montaña.

Al despertar lo primero que ve es la angelical cara de *Marin,* una chica que lo encontró en la playa desmayado. *Link* agradecido por haberle salvado la vida le dice que hará lo que sea por ella, ésta le responde que una gran maldición cayó años atrás sobre la isla y la única forma de destruirla es tocar los 8 instrumentos sagrados a la vez al pie de la montaña del huevo...

Y sin más, *Link* empieza una nueva aventura sin saber qué misterios le aguardan, una historia normal que cumple perfectamente con las expectativas de un juego de estas características.

La forma de juego es idéntica a la de **Super Nintendo**, con la novedad de que *Link* puede saltar, pero la base sigue siendo la misma, entrar en castillos y resolver los acertijos que en ellos se encuentran.

La versión coloreada posee una extensa gama de tonalidades que le dan un aspecto mucho más vistoso a todo el juego, con algunas novedades más como un castillo especial del color y una tienda de fotos donde podremos imprimir las que más nos gusten con la impresora de **Game Boy Color**.

Las melodías son pocas, pero de una gran calidad, y no se hacen nada repetitivas ni pesadas.

En definitiva un gran juego que no puedes dejar pasar.

The Legend of Zelda: The Ocarnia of Time

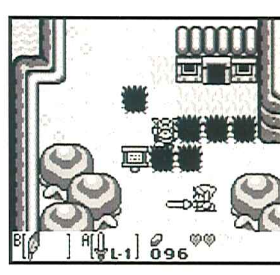
Llegamos al ***Zelda: Ocarina of Time***, juego que considero como unos de los 5 mejores títulos que he jugado nunca.

Este juego es sin duda el único que utiliza realmente el potencial total de **Nintendo 64**, demostrando que esta consola podría tener juegos de altísima calidad si más compañías se atrevieran programar para ella.

Esta parte de la saga es obviamente la que mejores gráficos tiene, mostrando un verdadero mundo en *3D* (el más grande que he

LINK'S AWAKENING







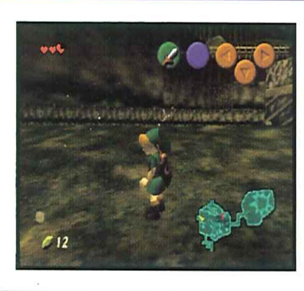
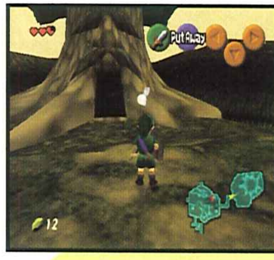
A LINK TO THE PAST







OCARINE OF TIME



podido ver nunca en cualquier juego) en el que nos podemos mover con total libertad por sus infinitos parajes, castillos, poblados, ríos, lagos, montañas y un sinfín de zonas más que otorgan a este **Zelda** el mérito de llamarse "*obra de arte*".

Las texturas y polígonos tienen una gran solidez, pudiendo observar por ejemplo todo el horizonte en un prado con todo tipo de detalles y a lo lejos el castillo de *Zelda*. O los magistrales movimientos que posee *Link*, de una perfecta sincronía y realismo.

Otro aspecto destacable son las melodías, composiciones geniales y muy pegadizas que no podrás parar de tararear durante todo el juego. Un aspecto curioso de las mismas es el hecho de que cambian con un excelente *morphing* según sea nuestra situación, en peligro, por la mañana, por la noche, al hablar con determinados personajes, etc.

La historia es bastante parecida a la versión de **Super Nintendo**, cambiando algunos detalles como que *Gannon* pasa de ser un "*cerdo*" a ser humano (o algo parecido...).

Pero quitando lo que es la base argumental, un sinfín de detalles cambian y son únicos de ***Zelda: Ocarina of Time***. Pasando de los dos mundos paralelos, de la luz y el de la oscuridad que posee el ***Zelda: A Link to the Past***, en el de **Nintendo 64** se nos presenta algo similar, esta vez se trata de viajar al pasado o futuro, cambiando así en un mismo mundo toda clase de zonas y circunstancias (como si fueran los mundos paralelos de la anterior entrega).

El juego está claramente diferenciado en dos partes que se pueden realizar en cualquier momento:

Una es la historia base, es decir, conseguir retomar la trifuerza entrando en todos los castillos que posee el juego (para terminarte cada uno de estos castillos tendrás que jugarlos unas 8 horas cada uno ya que sus interminables habitaciones y secretos-puzzles son casi infinitos).

La segunda parte del juego es la más larga, consiste en realizar todo tipo de cosas que no tienen nada que ver con la base argumental, pero que alargan el juego de una forma increíble (para poder tener el 100% del juego tienes que jugar como mínimo 100 horas...).

Todas estas cosas la puedes realizar después o antes de terminarte el juego y en el orden que tú quieras, pudiendo realizar cosas tan divertidas como ganarle una carrera a un corredor de maratón, presentarte a concursos de arco, tener que encontrar a gente perdida en el bosque o simplemente irte un día de pesca al lago (siendo mucho más real que muchos juegos que sólo son de pesca).

Los mini juegos son casi infinitos y si a todo esto le sumamos que tenemos que recolectar 100 arañas de oro esparcidas por todo el mundo, pues lo que os digo, un juego para empezar de niño y acabar siendo un viejecito con barba blanca.

The Legend of Zelda: Gaiden

La última parte de la saga, todavía no ha salido al mercado pero es casi seguro que cuando lo haga estaremos de nuevo ante un gran juego, que rebosará de "*ambiente Zelda*" por todos los píxeles.

Por lo poquísimo que se ha podido ver hasta ahora, parece una nueva continuación del ***Ocarina of Time***. No se sabe si *Gannon* está ya derrotado o es algo intermedio entre este juego y el anterior. En cualquier caso, seguro que nos hallaremos ante uno de los mejores y más divertidos juegos que se hayan creado hasta el momento.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



DRAGON QUEST



Tooodo el mundo conoce *Final Fantasy* por ser uno de los pilares del RPG actual. Pero, por mucho que nos guste esta saga, debemos hacer honor a la verdad: *Dragon Quest*, de ENIX, es la auténtica saga que ha dado pie a este floreciente fenómeno. Sabed el porqué.

DRAGON QUEST I

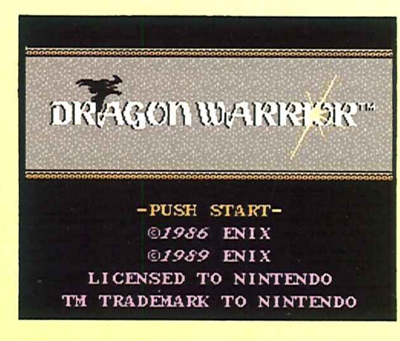
DRAGON QUEST II

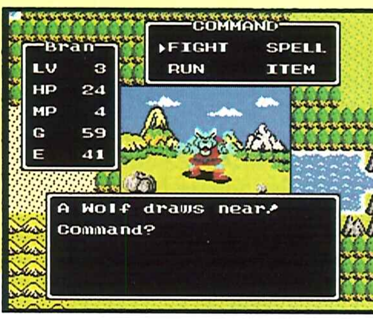


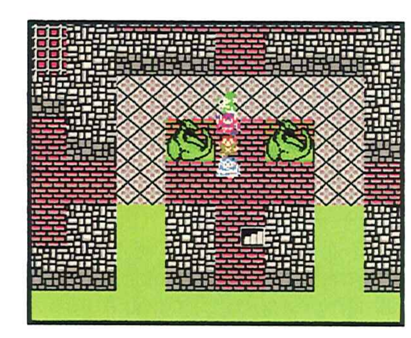
D.Q. I y II REMIXES



¿Sabéis que en Japón es más conocida la melodía del opening de ***D.Q.*** que la novena sinfonía de *Beethoven*? Por cierto, los japoneses que no suelen jugar a los videojuegos piensan que el único juego de acción es el ***Mario Bross***... ¿Os imagináis cuál es el único RPG que conocen?.







Lo de este juego es a lo que llamo "nacer con un pan bajo el brazo". Y no es para menos, sólo fijaos en el "trío de oro" que lo catapultó a la fama: *Akira Toriyama* como diseñador (con obras míticas como ***Dragon Ball*** o ***Dr.Slump*** a sus espaldas), *Koichi Sugiyama* en el apartado musical (no existe japonés alguno que no conozca este nombre) y *Yuuji Horii* como guionista (autor de gran cantidad de *best sellers* en Japón). ***D.Q.I*** eclipsó a la saga ***Última***, posible mayor exponente del RPG en Japón que nunca llegó a cuajar por lo complicado de su manejo. Tal es la expectación que este juego levanta que su puesta a la venta sólo está autorizada en domingos y festivos (la asistencia a clase el día señalado era mínima). Basta de preámbulos, que sólo tengo dos páginas para resumir lo que de sí ha dado una de las mejores y más extensas sagas de la historia (esta me la pagas *MrKarate* ¬_¬ ~~>):

Dragon Quest está, hasta el momento, dividida en dos trilogías llamadas (empiezan las Amano-Traducciones, recemos ^^) "La Leyenda de Roto" y "Cielo" (no de las nubes). La entrega de **PSX** dará pie a la tercera trilogía con un cambio radical. Su argumento básico es siempre el mismo: cada 100 años aparece la reencarnación de un malvado dragón que azotará con su séquito al reino de nuestros protagonistas, que deberán acabar con él. A partir de aquí las sub-historias que nos unirán a los protagonistas (de culto en Japón) serán de lo más variadas (no

sería mala idea hacer un dossier ¿eh jefe? -_-).

Dragon Quest comienza su andadura con una primera versión en el **MSX** que posteriormente (en mayo del 86) pasa a **Famicom** (la **NES** japonesa) en un modesto cartucho de 512 Ks que narrará las aventuras de nuestro héroe, al que nosotros pondremos nombre, por rescatar a la princesa *Lorla* de las manos del *Rey de los Dragones* y así poner paz.

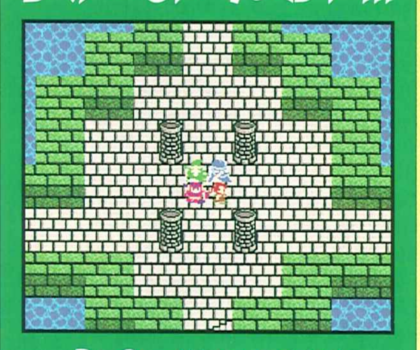
Dragon Quest II vio igualmente la luz en menos de un año en **MSX** y **Famicom**, en un cartucho que doblaba en potencia a su predecesor y que arrasó en el mercado. La historia nos puso en el papel del héroe, descendiente del que acabase un año antes con el *Rey Dragón* y que fundase un nuevo reino con la princesa que rescató. Un problemilla de ***D.Q.I*** fue la falta de batería de memoria, que se solventó con una clave de 17 caracteres. El problema vino en esta entrega, pues debido a su complejidad esta clave pasó a tener 52 caracteres. Las quejas que originó una clave tan difícil de anotar siempre correctamente aún resuenan en los oídos de **ENIX**... pero vamos, "pecata minuta" para esta joya ^^.

Dragon Quest III se puso a la venta, sólo para **Famicom**, en febrero del 88, doblando una vez más el número de megas que su anterior entrega (pasando de un Mb a dos). La historia nos vuelve a poner en el papel del descendiente del anterior héroe al que, en su decimosexto cumpleaños, le es encomendada la misión de acabar con un *Rey Dragón* al que varios guerreros ya llevan tiempo esperando enfrentarse. Este cartucho supuso un gran avance con respecto a los dos anteriores pues se mejoró en prácticamente todos los aspectos (sobre todo en número de protagonistas, enemigos, y horas de juego). Por cierto, sabed que esta fue la entrega en la que *Riku Sanjo* y *Koji Inada* se inspiraron para crear ***Dai no Daiboken*** (aquí "***Fly***").

Dragon Quest IV fue el último que apareció para **Famicom** y el que más se hizo esperar: casi 3 años. Más que por razones técnicas parece que los chicos de **ENIX** quisieron hacer tiempo hasta la llegada de ***D.Q.V*** aprovechando el tirón que aún tenía la **Famicom**. Esta larga espera dio un apetecible fruto: Ocho personajes con gran cantidad de sub-historias que durante 5 capítulos irían uniendo sus destinos para combatir al cada vez más vengativo *Rey de los Dragones*. ***D.Q.*** dejó un más que dulce sabor de boca al más de medio millón de japoneses que conservaron su **Famicom** en espera de este título.

Al fin, el salto a los 16-Bits. ***Dragon Quest V*** apareció en septiembre de 1992 como fruto

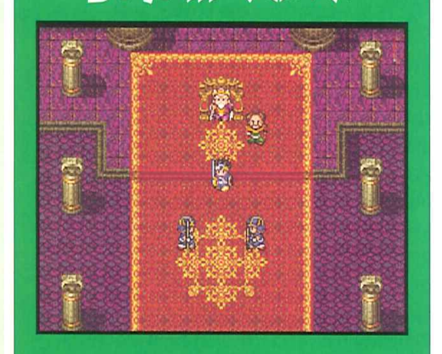
DRAGON QUEST III



D.Q. III REMIX



D.Q. III REMIX















del anterior éxito cosechado en todos los medios en Japón y de los sabrosos ingresos que el mercado estadounidense les proporcionó. ***D.Q.V*** es no sólo uno de los juego más bellos, gráfica y musicalmente, de **S. Famicom** sino que es, ante todo, una sobrecogedora historia en la que un vengativamente reencarnado *Rey Dragón* tiende una trampa al padre del que será nuestro héroe. Tras diez años encerrado en una isla lograremos escapar sedientos de venganza. Definitivamente no estamos ante un simple cartucho de 12 megas... pero lo mejor está por llegar.

La aparición de ***Dragon Quest VI*** se nos hizo eterna. Tres largos años en los que incluso el renombrado *staff* se dedicó a otros proyectos (¿Nunca os habéis preguntado por qué *Toriyama* diseñó ***Chrono Trigger*** mientras, se suponía, tenía un contrato con **ENIX**?). Cuando ya todos dudábamos de su aparición en **S. Famicom** y lo esperábamos para un soporte de nueva generación irrumpió a bombo y platillo el que, junto con ***F.F. 6*** y ***Chrono Trigger***, sería el mejor juego de la 16-Bits de **Nintendo**. La historia da vueltas alrededor de la batalla definitiva (¿o no?) con el *Rey Dragón* y tiene como aliciente ver cómo los personajes van creciendo de niños a héroes en un RPG tremendamente largo.

En **S. Famicom** también han visto la luz varios "gaidens": En 1993 **ENIX** nos obsequió con ***Dragon Quest I-II*** que, como su propio nombre indica, metió en un mismo cartucho las dos primeras entregas de **Famicom**. Pero el salto más revolucionario fue el ***Dragon Quest III- Remix*** que, no en vano, fue nombrado mejor RPG de 1996 (fecha en la que se puso a la venta). Un título que pocos dossiers tocan es el ***Toruneko no Daiboken***, una pequeña joya creada por un departamento de **ENIX**: mazmorras que se generaban aleatoriamente en cada partida . ¿Recordáis a *Toruneko*? Era ese vendedor ambulante de ***D.Q. IV*** (^^ sí que tuvo éxito).

En **GameBoy Color** también pudimos disfrutar de ***Dragon Quest Monters***. Un guiño a todas las anteriores entregas pues, aunque el objetivo es rescatar a nuestra chica, lo más divertido será adentrarnos en las cuatro islas en las que nos haremos amigos de monstruos que nos ayudarán en nuestra misión (jojo, es genial hacerse coleguilla del *Rey Dragón* de los

DRAGON QUEST VII



D.Q. de **Famicom** ^^).

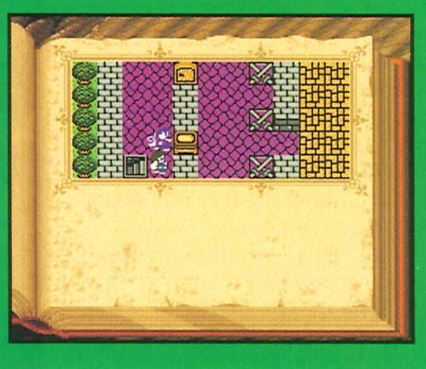
Para **PSX** aún están en el horno dos entregas de la saga: ***Dragon Quest VII*** y ***Toruneko no Daiboken 2***. De este último podemos adelantar pequeños detalles como puede ser la fabulosa intro que nos presenta una ciudad hecha únicamente de plastilina y de un juego de mazmorras que promete superar a ***Chocobo Mysterious Dungeon*** pero que, desgraciadamente, no podrá contar con los diseños de *Toriyama* (incluso el *Toruneko* que diseñó para ***D.Q.*** ha sido rediseñado :´<).

Dragon Quest VII, como he dicho al principio, supondrá en nuevo (y tardío...) comienzo de la tercera trilogía de la saga, que verá la luz entre el 25 y el 26 de noviembre de este año (^o^!!!!) aunque bien poco se sabe de su historia todavía.

Huelga decir que cada juego ha arrastrado una infinidad tremenda de CDs musicales, *merchandising*, OVAs, etc, que os reseñaré si se decide hacer un dossier ***D.Q.***, que tres páginas no dan para más ^_^UU.

Amano
amano_ai@retemail.es

DRAGON QUEST TORUNEKO NO DAIBOKEN





FINAL FANTASY

Mucho se ha dicho ya sobre la serie más representativa de la gran compañía que es Square, pero desde esta revista no nos cansamos de comentar la saga sin la cual el mundo de los RPGs no sería el mismo.

1987 fue el año seleccionado por **Square** para sacar al mercado japonés el primer ***Final Fantasy*** para la **NES**, y al poco tiempo ya era uno de los juegos más vendidos. En 1988 le siguió la segunda parte, con múltiples mejoras y poco tiempo después salió el tres, estos dos fueron también rotundos éxitos de ventas. ***FF3*** poseía un innovador sistema de niveles en el que elegías la profesión que deseabas ser según aumentabas de nivel. En 1990 **Nintendo** llevó el primero de todos al mercado americano, pero el segundo y el tercero no llegaron a salir en EEUU. Estos tres juegos consiguieron encandilar a todo buen aficionado a los RPGs, tanto por sus elaborados argumentos como por sus encantadoras melodías y sus elaborados gráficos (acordes a los tiempos que corrían), además los personajes de estos tres juegos fueron diseñados por el ilustre y magistral dibujante japonés *Yoshitaka Amano* (aprovecho para recomendar *The Sandman: Dream Hunters*, novela gráfica escrita por *Neil Gaiman* e ilustrado por *Yoshitaka Amano*, que acaba de aparecer en EEUU y en breve será publicado en España)

Ya en 1991 apareció ***FF4*** para **SNES**, en el cual empezó a dirigirlos *Hironobu Sakaguchi*, pegando el salto técnico que supone el cambio de consola, siendo así mucho más largo y complejo, con mejores gráficos, encargándose otra vez del diseño *Yoshitaka Amano*, y con unas memorables canciones de corte épico, compuestas por *Nobuo Uematsu*. De este juego, en Japón, salieron dos versiones: la normal y la versión "*Easy Type*", esta última para los novatos en el género, pues era mucho más fácil, pero también con menos objetos y enemigos. La versión que llegó casi inmediatamente a EEUU bajo el nombre de ***FF2*** fue la "*Easy Type*", pero no sin antes sufrir lamentables cambios y censuras tales como quitar el *frame* donde están besándose dos personajes, o sustituir una cuchilla que parte en dos a un personaje por una bola que lo aplasta (¿?), también fueron eliminados algunos diálogos referentes a la muerte y una curiosa habitación donde hablabas y luchabas con algunos de los programadores del juego y encontrabas una revista verde (no, no se veía nada, pillín).

Ese mismo año, **Square América** programó rápidamente ***FF Mistic Quest***, para aprovechar el tirón de los ***FF***, que sin dejar de ser un gran RPG, no llega a la calidad de sus homónimos.

Al año siguiente apareció ***FF5***, mejorando ligeramente los gráficos, de nuevo a cargo del siempre excelente *Yoshitaka*, y ganando en calidad las composiciones de *Nobuo*. En este título se introdujo algo mejorado el sistema de trabajos ya usado en ***FF3*** de **NES**. Este juego estuvo a punto de salir en EEUU (**Square** ya lo tenía completamente traducido) pero al final fue cancelado.

Y dos años después, en 1994 sale al mercado ***FF6***, que aprovecha mucho mejor la capacidad de la **SNES**, con gráficos mucho más grandes y



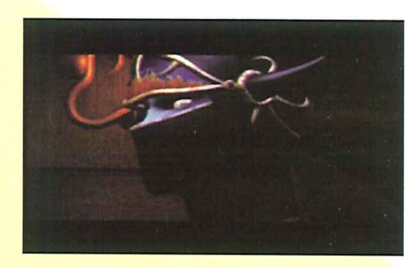




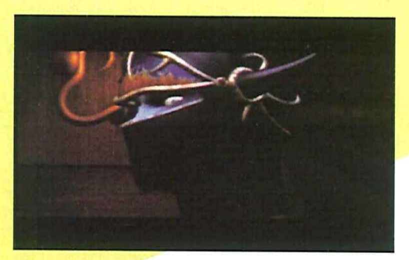











detallados, donde *Yoshitaka* demuestra de lo que es capaz, al igual que *Nobuo* desarrolla al máximo su potencial como compositor épico. En este juego se introducen muchos más elementos tecnológicos que en los anteriores, pero el espíritu sigue siendo el mismo y el nivel argumental se mantiene. Este juego apareció bajo el nombre de ***FF3*** en EEUU.

Square siguió realizando RPGs para **Nintendo**, saliendo en Japón y EEUU el espléndido ***Chrono Trigger*** con diseños de *Akira Toriyama* (que va ha ser reeditado en **PSX** con nuevas animaciones a cargo de *Bird Studio*, animadores de **Dragon Ball**), pero las relaciones entre **Square** y **Nintendo** empeoraron a causa del incumplimiento por parte de **Nintendo** de un acuerdo acerca de la distribución de ***Mario RPG***, el RPG creado en colaboración de ambas compañías. Por esto no se distribuyeron ni ***Chrono Trigger*** ni ***Mario RPG*** en Europa, ni ninguno de los nuevos RPGs en EEUU.

Y así en 1997 apareció el archí conocido ***FF7***, que a pesar de conservar el espíritu de la saga (muy en el fondo) y gustar a muchos, decepcionó a muchos seguidores de la saga por múltiples motivos: *Yoshitaka Amano* apenas tuvo que ver con el proyecto, tan sólo dibujó las pocas ilustraciones que hay en el juego; el guión perdió casi todas sus características épico-medievales, siendo una temática más futurista; por esto *Nobuo Uematsu* tuvo que adecuar sus composiciones a la época en que se desarrolla, por lo que aun habiendo pistas maravillosas, no acabó de gustar. Y con la inclusión de muy trabajadas animaciones la serie ***FF*** había tomado un rumbo más cinematográfico.

Como curiosidad mencionar que algunos personajes de ***FF7*** aparecen en el reciente juego de lucha ***Ergheiz***, programado por **Dream Factory** con ayuda de **Namco** para **Square**.

Poco después salió al mercado ***FF Tactics***, excelente juego, programado por los antiguos componentes de **Quest** (programadores de ***Ogre Battle*** y ***Tactics Ogre***). Con un componente más estratégico en sus luchas y cuyo argumento se centra en la lucha por el poder de dos familias en una época medieval. Sus grandes melodías y geniales gráficos recuerdan más al estilo de los ***FF*** de la **SNES**, a pesar de no haber participado ni *Yoshitaka* ni *Nobuo*.

Dos años tardó **Square** en dar forma a su sucesor, ***FF8***, con una orientación similar al **7**. **Square** mejoró las animaciones hasta limites insospechables, aumentó la suavidad y calidad de los combates y sustituyó los personajes "*Super Deformed*" por modelos más reales, dándole al argumento un toque más adulto, con un mayor tratamiento de la temática amorosa. *Yoshitaka*, al igual que en el anterior, sólo ha dibujado las pocas ilustraciones extras que contiene, y *Nobuo* mejora en sus composiciones futuristas pero no acaba de convencer a los que disfrutaban más con su toque épico.

Square ha reeditado ***FF4***, ***5*** y ***6*** para **PSX** en Japón añadiendo animaciones al principio y fin de cada juego, pero dejando intacto casi todo lo demás (excepto ínfimos detalles). ***FF5*** y el ***FF6*** acaban de ser distribuidos en USA, con un CD con algunas pistas de audio bajo el nombre de ***FF Anthology***, (el ***4*** no ha salido por no tenerlo traducido, ya que la versión que tienen traducida es la "*Easy Type*" y la que ha sido reeditada en **PSX** es la completa).

Cabe destacar que los juegos de **Gameboy** llamados ***FF Legend 1***, ***2*** y ***3***, son en realidad los ***SaGa 1***, ***2*** y ***3***, que fueron renombrados en USA para vender más, al igual que el ***FF Adventures*** (llamado ***Mistic Quest*** en Europa) es el ***Seiken Dentsetsu***.

Para concluir decir que **Square** ha confirmado que ni la versión de ***Chrono Trigger*** ni la de ***FF4*** para **PSX** serán sacados en USA, pero los rumores apuntan a que si reciben suficientes peticiones los sacarán, así que si tienes Internet no dudes en pedir que saquen para **PSX** en inglés estos dos geniales juegos a este e-mail:

support@squaresoft.com

[xDCDx]
xDCDx@ctv.es







SEIKEN DENSETSU

Seiken Densetsu es una de las míticas sagas de **Square**. Pocas han sido sus entregas hasta la fecha, pero su belleza gráfica y sus ya legendarias melodías (sin contar el modo multijugador) han elevado este juego a la categoría de "mito". Tenía que ser **Square**...

Desde que cayese en mis manos ***Secret of Mana*** pocos Action-RPG me han enganchado de tal manera. El mal trato que las compañías occidentales han dado a esta joya es por pocos conocido. Y es que no sólo importaron furtivamente y con el nombre cambiado su primera entrega, que fue para **GameBoy**, sino que la tercera parte (un auténtico BOUM en la historia de la **S. Nintendo**) no ha sido jamás traducida a un idioma occidental oficialmente (tiemblo al pensar lo que le puede ocurrir a la cuarta parte, claro que, ahora que el rol en **PSX** es un fenómeno de masas al alcance de todo bicho viviente, puede que se dignen a traerlo... o incluso a traducirlo ¬__¬UU)

S. Densetsu nos ha narrado siempre las más épicas batallas libradas en un mundo en el que la fuente de toda vida y sabiduría ha sido el poder del "*Árbol de Mana*". De hecho este aspecto es de los pocos que vincula una entrega con otra. Su andadura ha transcurrido sobre **GBoy**, **S. Nintendo** y **PSX** y trae de cabeza a miles de fans que hacen lo imposible por ver como el juego de sus vidas merece el trato que merece (si no lo creéis leed el artículo de la tercera parte).

Seiken Densetsu 1 (***Final Fantasy Adventures***): De este Action-RPG para **GBoy** lo más destacable es la nitidez de sus gráficos, sus pegadizas melodías y lo intrincado de sus puzzles (hay acertijos más absurdos que muchos de los que he visto en **DiscWorld** -_-UU). De todas formas se trata de un juego que, en dos palabras, en-gancha. Las luchas no se hacen en absoluto pesadas y la variedad de armas y situaciones harán que, por mucho que un puzzle nos baje la moral, volvamos a la carga (en mi tierra a eso le llaman VICIO ^_^).

Asumiremos el papel de un guerrero que accidentalmente escucha los planes de sus superiores de dominar el mundo con el poder del "*Árbol de Mana*". De esta manera llegaremos a convertirnos en defensores de la única descendiente de los protectores de *Mana*. El resto os lo dejo a vosotros ^_^. Por cierto, a ver si veis a cierto bichito blanco y regordete o a un pajarraco amarillo que dice WARRK WAARK. ^_~.

Seiken Densetsu 2 (**Secret of Mana**): La entrega más conocida por su traducción al inglés. Vio la luz por primera vez a principios de 1993, dirigido por *K. Ishii* y con música de *H. Kikuta*. Fue, como recordaréis, plagiado hasta la saciedad en ***Secret of Evermore*** (un engendro de **Square** USA del que prefiero olvidarme. >_< puaj!).

Una de las más bellas BSO que jamás han pasado por mis manos (si os tararease el tema principal todos os sorprenderíais de conocerlo ^_^). Gráficamente no tiene desperdicio, algunos efectos de luces y el coloreado en tonos pastel, así como el llamativo tamaño de los *sprites* aún harían empalidecer a muchos RPGs actuales.

SECRET OF MANA







Esto, unido al meritorio hecho de ser uno de los primeros Action-RPG multijugador de la historia (coetáneo de ***Legend of Thor*** de **MegaDrive**), hace que sea un juego inmortal.

Te convertirás en un protagonista algo accidental que, por un juego de niños, termina liberando la espada que contenía el poder de *Mana*, que milenios antes fue motivo de la ira de los dioses hacia los que mal uso dieron de su poder. Esto tiene trágicas consecuencias, pues se ha roto el equilibrio *(¿o acaso estaba ya roto?)*, y el mundo se llena de monstruos. Exiliado de tu pueblo llegas a presencia de la princesa *Shade*, que te reconoce como el elegido para buscar las ocho semillas que encierran el poder de *Mana*. A partir de aquí el destino te unirá a dos entrañables personajes que conocerás en algunas de las escenas más divertidas del juego (especialmente la de Ally, la chica ^x^).

El sencillo control y la incursión del sistema de menús por "anillos" hizo de este uno de los precursores de los más interesantes RPGs. De una duración aproximada de unas 20 horas de juego por término medio, ***S. Densetsu 2*** es y será una poderosísima razón para amar los RPGs.

Seiken Densetsu 3 supuso una auténtica evolución. Varias fueron las razones que catapultaron a este Action-RPG a un puesto del que apenas ***FF6*** podría hacerle bajar. Algunas de sus virtudes eran, por ejemplo, la posibilidad de escoger entre ocho personajes diferentes nada más comenzar el juego, a estos sumarías otros dos de los restantes teniendo así un trío protagonista que desembocaría en según qué destino.





Su BSO es inolvidable (de hecho nunca me olvido de que la tengo ahí en la repisa diciendo "ponme... ponmeee") así como el nombre de su compositor: *Hiroki Kikuta*.

Gráficamente huelga decir que estamos ante uno de los juegos que toca techo en lo que a capacidad gráfica de la **S. Famicom** se refiere y su sistema de juego a medio camino entre el Action-RPG de toda la vida y el combate por turnos (has de esperar a que tu arma se "recargue" durante un par de segundos) es de lo más divertido.

Como ya he dicho, hay varias líneas argumentales a seguir, como la de hija de la *Reina del Magic Kingdom*, que continuamente busca superarse para ganarse el reconocimiento de su madre hasta que...O la de un mitad humano-mitad bestia hijo del *Rey de las Bestias* cuyo mejor amigo... O la de la nieta de la sacerdotisa de la *Ciudad Santa de Waendel*, por cuya sangre corre... ***S. Densetsu 3*** tiene historias y sub-historias como para llenar libros por centenas.

Sabed que este juego no ha sido traducido oficialmente a un idioma occidental AUNQUE algunos aficionados han hecho un fantástico trabajo que bien puede pasar por profesional. Podéis (y debéis ^_~) bajarlo de Internet, aunque sugeriré a *MrKarate* que lo meta en el CD (y si a los de **Square** no les gusta que vengan y lo quiten ellos ^^).

La última entrega ha aparecido hace no demasiado tiempo, concretamente lo hizo en julio de 1999 para **PSX**. ***Legend of Mana***. Con un sistema de juego que fusiona en uno los modos de juego de sus dos anteriores entregas, y unas melodías que llenan de magia los dos CDs que componen su BGM (de la cual destaco el tema de Mana, que aparece en la intro de animación y al final del juego... sencillamente es mágica).

No son pocas las veces que en mitad del juego quedaremos embobados admirando los artesanalmente diseñados escenarios o el tamaño de algunos enemigos finales. Con una historia que nos transporta a una época en



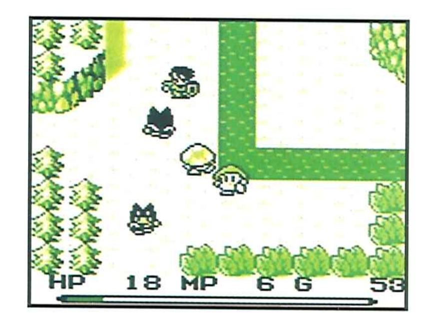
la que las fuerzas malvadas robaron el poder del "*Árbol de Mana*", quedando todos los reinos y seres que habitaban tan mágico mundo transformados en mecánicos artefactos, iniciándose nuestra historia cuando el destino escoge el que nos da forma a nosotros para recobrar vida y reconstruir ese mundo que ahora está a mitad de camino entre la realidad y el sueño. Para esta misión nos pondremos en la piel de un chico o de una chica que serán convenientemente acompañados por representantes de las poderosas familias del reino de *Mana*. Tenéis un artículo algo, que no mucho, más extenso en la sección Novedades de vuestra revista favorita (er... no, la *Diez Minutos* no ¬¬).

Hasta aquí este breve repaso de lo que podemos encontrar un juego que ha sido tocado por la magia de **Square** para que alimentemos nuestros sueños y, de camino, lo pasemos bien.

Hijos míos, ya podéis rezar por que **Square** empiece a traer juegos a España ¡YA!

Amano
amano_ai@retemail.es





BREATH OF FIRE

Breath of Fire es una de las más importantes sagas de _Rol_ que posee la prestigiosa compañía Capcom. Apunto de que salga la cuarta parte en Japón, es buen momento para repasar brevemente todas las entregas de la saga...



Todo empezó hace ya algunos años con un extraño acuerdo entre **Capcom y Square** para crear un *RPG* para la consola **Super Nintendo** llamado ***Breath of Fire.*** Este juego cosechó gran expectación entre el publico "*rolero*" de esos tiempos tanto por ser un gran juego como por el morbo que daba ver como podía quedar una creación a medias de estas dos compañías.

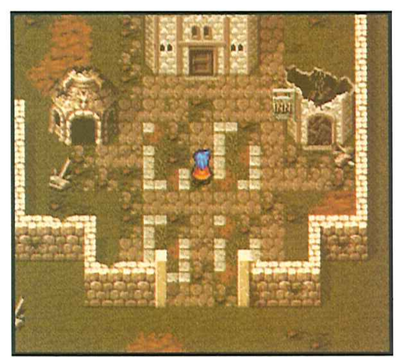
Historia:

La paz permaneció intacta durante miles de a os gracias al "*Clan de la Luz del Dragón*" pero lógicamente como en toda historia, siempre esta el malo que quiere destruir el mundo *(que manía)* rompiendo los sellos sagrados que protegen a los "*Dragones Oscuros*", pero para eso estas tú, un miembro del "*Clan de la Luz*" con la misión de destruir los planes malvados y traer otra vez la paz al mundo. Como lograrlo, pues fácil, reuniendo "*las seis Llaves del Dragón*" necesarias para encerrar nuevamente a los "*Dragones Oscuros*"

Como veréis la historia no es muy original y eso que **Square** fue su creadora.

Los gráficos están bien, lógicamente en *2D* ya que estamos hablando de un juego de **Super Nintendo,** en los que los personajes tenían un buen tamaño y las luchas poseían buenos efectos.





Personajes más importantes:

Una cosa curiosa y original *(teniendo en cuenta que este titulo salió hace unos 6 años)* es que los personajes seleccionables de este juego tienen sus propias características y habilidades, por lo que tendremos que ir alternándolos en las diferentes situaciones en las que nos encontremos.

Ryu: no, no es el de ***Street Fighter***, es el prota de esta historia y se llama *Ryu* puesto que esta palabra en japonés significa dragón. Todavía no conoce sus verdaderos poderes ya que posee la virtud de transformarse en dragón.

Nina: princesa de *Waylan*, fue salvada por *Ryu* de un malvado mago, después de esto decidió unirse al grupo y lógicamente se enamora del prota.

Bo: proviene de una especie muy parecida al "*hombre-lobo*" tiene gran poder físico y es experto en andar por bosques.

Karn: es el mago del grupo, es capaz de abrir todo tipo de puertas, descubrir trampas y descubrir objetos escondidos, muy útil en castillos y grutas.

Gobi: se puede transformar en pez, útil para zonas pantanosas.



Tras el éxito conseguido por su primera parte, ***Breath of Fire II*** no tardo en salir nuevamente para la consola **Super Nintendo**, esta vez **Square** no tubo nada que ver en la realización del juego, siendo una creación íntegramente de ***Capcom***.

Los gráficos fueron mejorados notablemente, siguiendo las pautas mas normales entre los *RPG´s* del momento, pero con unos personajes de gran tamaño y de movimientos suaves.

Historia:

50 años han pasado desde que los "*Dragones Oscuros*" fueran encerrados en una gruta sellada por 6 potentes llaves, pero por alguna razón el sello se rompe y la oscuridad esta a punto de invadir otra vez la tierra, como no podía ser menos, las leyendas dicen que un joven ni o con el poder de transformarse en dragón salvara al mundo. Este niño es lógicamente el prota de la historia, cuya meta inicial es encontrar a su hermana desaparecida.

Todos los personajes de este juego tienen la posibilidad de transformarse, tomando cada uno distintas formas, siendo esta parte de la saga ***Breath of Fire*** la única en la que todos los personajes tienen esta habilidad.

Una curiosidad que tiene ***Breath of Fire II*** es el hecho de que en la primera mitad del juego, llevamos a los personajes de pequeños, siendo el juego en este momento más divertido y facilón, pasando a una segunda parte en la que los personajes ya son adultos e incrementandose así la dificultad. Las luchas se desarrollan en vista isométrica, muy parecida a la que podemos ver en la tercera parte.



Breath of Fire III:

Llegamos a la mejor parte de la saga por el momento, ***Breath of Fire III*** apareció esta vez para la plataforma **Playstation,** cambiando radicalmente el aspecto gráfico y sonoro que como es lógico fue bastante mejorado.

Historia:

Han pasado miles de años desde que por segunda vez destruyeran a los "*Dragones Oscuros*". El mundo está en paz, y se cree que no quedan dragones vivos sobre la faz de la tierra, hasta que un día unos excavadores de minas encontraron unos restos de huesos de dragón, y a su lado algo que parecía un bebe de dragón cristalizado, al intentar descongelar al dragón, este despertó y después de una gran lucha los mineros consiguieron capturarlo, cargándolo en un tren, lo llevaban a la ciudad mas próxima para que fuera estudiado cuando a causa de un peque o accidente la jaula donde iba el dragoncito se calló y nadie la encontró jamás. Un día, "*Rey*", un muchacho "*tigre-hombre*" encontró junto a una jaula a un pequeño niño. Se llamaba *Ryu* y como todos pensaréis este niño es el dragón que encontraron en la mina abandonada.

De esta manera empieza *Breath of Fire III,* complicándose lógicamente la historia según avancemos en el juego.

Igual que pasa en la segunda parte, podremos ver cómo nuestros personajes van creciendo, pasando de ni os a muchachos y después a adultos.

Los gráficos pasaron de *2D* vistas en las versiones de **Super Nintendo** a una vista isométrica en *3D* en la que todo el escenario esta compuesto por polígonos y los personajes y enemigos son "*sprites*" en *2D* superpuestos en los decorados, dando un gran realismo tanto a los protagonistas como a los bichejos que nos encontremos, moviéndose a casi "*60 frames por segundo*". Esto hace que todos los movimientos sean muy suaves, si también le unimos a esto unas magias y efectos de luz en alta resolución, pues nos quedara un magnifico acabado gráfico.

Los escenarios, aunque están en *3D*, no se pueden mover con total libertad, solo se pueden girar unos 45 grados a izquierda y derecha, esto está confeccionado así, puesto que en muchas ocasiones hay objetos escondidos por el escenario, imposibles de ver si no giramos la cámara. La ambientación de este juego es algo infantil, con decorados de abundante color y conversaciones graciosas y despreocupadas, liberandonos así de la moda que hay ahora de hacer todos los juegos de *Rol* deprimidos y tristes, con decorados oscuros y personajes amargados *(véase FF VII).*

Las luchas también se desarrollan en visón isométrica, no cambiando ni el tamaño ni la forma de los personajes respecto a cuando los llevamos normalmente por el mapeado o poblados.

Existe un gran numero de "*Gemas del Dragón*" que sirven para convertir a *Ryu* en una gran diversidad de dragones o incluso en algo parecido a un "supergerrero" *(con el pelo amarillo y todo...).* Estas gemas están esparcidas por todo el mundo y no es fácil encontrarlas.



Otro aspecto a destacar son las geniales composiciones musicales, que acompañan todo el juego, de una gran calidad sonora e instrumental.

Entrando en las diferentes versiones que han salido de este juego, es destacable resaltar lo siguiente:

La versión japonesa posee una alucinante "*intro*" de anime cantada en japonés *(muuu chula)* y videos también animados en la escenas mas importantes del juego que fue totalmente censuradas en la versión americana y española porque los personajes hablaban en japonés *(en que piensan los chicos de Capcom cuando hacen estas cosas?).* Y otra cosa por la que hay que llamarle la atención a **Capcom** es por no haber sacado en España este gran juego traducido al español, quitándole así un gran publico que no sabe inglés *(muy mal señores de Capcom, por lo menos dejaron la canción cantada de las letras, y eso que está en japonés...)*

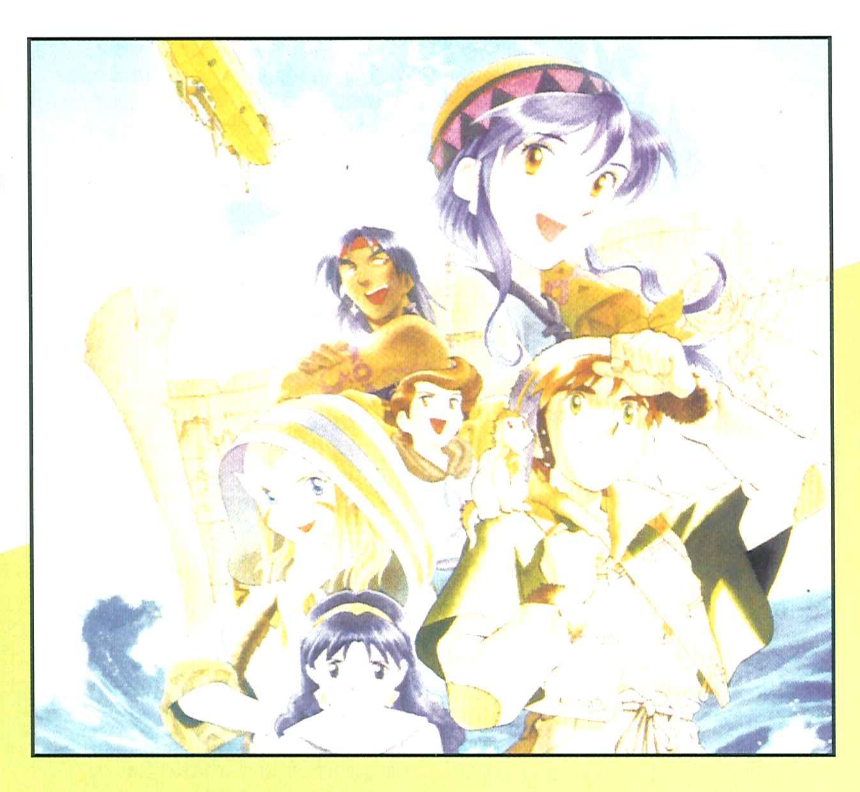
Breath of Fire IV:

Poco se puede decir de este título, ya que no ha salido todavía en Japón, pero por las imágenes vistas se puede deducir un gran parecido a la tercera parte, desarrollándose el juego en vista isométrica y dando la sensación de que los protagonistas son los mismos. Esto se debe a que en todas las partes de la saga ***Breath of Fire,*** el protagonista es idéntico y se llama igual, y todos los demás personajes poseen un gran parecido con otros ya aparecidos en las distintas partes, por ejemplo, siempre veremos a una chica que acompaña al prota que tiene alas y es rubia *(que además siempre se llama Nina)* o una especie de personaje con aspecto de planta, a una determinada raza de "*hombres-tigre*" *(pudiendo ser chico o chica)* y otras muchas similitudes que poseen siempre los personajes protagonistas de la saga de **Capcom.**

Espero fervientemente que esta cuarta parte de ***Breath of Fire*** sea tan buena como mínimo como lo fué su antecesora.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

LUNAR



Game Arts es una compañía que no suele prodigarse demasiado en cuanto a lanzamientos. Con muy contadas obras en su haber, a esta casa pertenecen pequeñas joyas dentro de la programación lúdica, como pueden ser ***Thexder*** (y su segunda parte **Firehawk** para **MSX**), ***Alyssia Dragon*** (para **Megadrive**), ***Silpheed*** (para la funesta **MEGACD**) y un *RPG* que comparte plataforma con el último juego mencionado: ***Lunar***.

Silver Star Story

Lanzado en 1992, ***Lunar, The Silver Star***, y programado por **Studio Alex**, es un grandísimo *RPG* que poco tiene que envidiarle a las grandes súper producciones creadas años más tarde para **Super Famicom**. Tal genialidad no fue olvidada por sus creadores, y en 1996 podíamos disfrutar de una estupenda versión para **Sega Saturn**, la cual ha sido recientemente convertida para **Playstation**.

El 28 de mayo la insigne compañía afincada en Norteamérica **Working Designs** puso a la venta ***Lunar Silver Star Story*** en un pack que, aparte de los dos CDs del juego, incluye otros dos discos compactos, uno con la banda sonora y el otro con el *making-off* del juego y algunos detalles más, además de un estupendo manual con todo tipo de trucos y un completo mapa a todo color. **Working Designs** no es la primera vez que occidentaliza genialidades del país del sol naciente, acto que ya pudimos ver en el maravilloso ***Alundra*** (me hacen reír algunas publicaciones que lo atribuían totalmente a **Psygnosis**), y ya está preparando el estreno de ***Lunar, Eternal Blue*** para primavera del 2000.

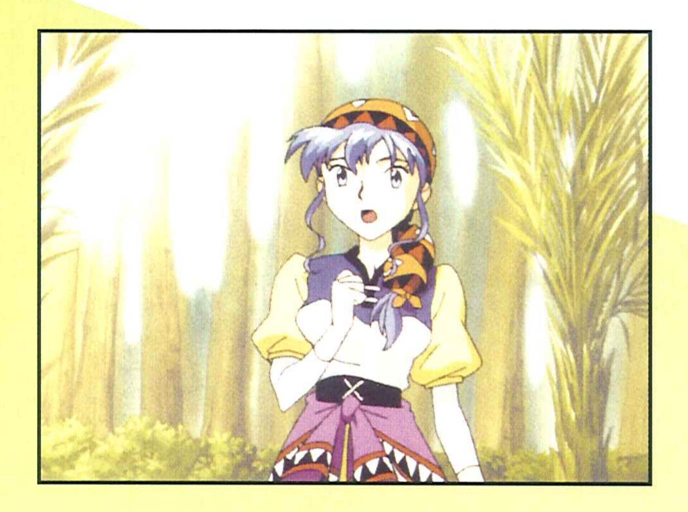


Si bien ***Lunar Silver Star Story*** no es un juego que llame especialmente la atención por sus gráficos, los cuales más bien parecen provenir de una consola de 16 bits, es un RPG que debemos de jugar para descubrir las verdaderas virtudes que atesora. Una aventura que comienza de forma especialmente lenta, muy pausada, pero rápidamente se convierte en una épica historia que nos enganchará del todo sin remedio. Encima, descubriremos que el apartado técnico, lejos de ser anticuado como en un principio puede aparentar (sobre todo teniendo en cuenta que proviene de un título originalmente aparecido en 1996) es un cúmulo de genialidades. Fijándonos sólo en el aspecto gráfico, tenemos una pequeña joya que recrea todo el espíritu de los clásicos *RPGs* de la 16 bits de **Nintendo** con una grandiosidad digna de ser contemplada. El aspecto sonoro es digno de mención, ya que el trabajo realizado en la banda sonora por *Isao Mizuguchi* y *Noriyuki Iwadare* mejora la que ya pudimos disfrutar en la versión **Saturn**. Y para redondear el inmenso conjunto, ***Lunar Silver Star Story*** incluye cerca de una hora de brillantes secuencias de animación.

El argumento del juego es el mismo que el que ya pudimos disfrutar en **MegaCD** pero con ciertos cambios y giros argumentales: *Alex* es el protagonista, y su misión es transformarse en el legendario









Dragonmaster, del cual él está del todo obnubilado, y convence a sus amigos *Ramus, Nall* y *Lunar* para que lo acompañen en la aventura, una aventura en la cual encontrarán un dragón que transformará del todo las vidas de nuestros jóvenes héroes.

Eternal Blue

Con respecto a la segunda parte, ***Lunar Eternal Blue*** es la versión para 32 bits del segundo capítulo aparecido en **MegaCD**, el cual está realizado por los americanos. En esta ocasión, el protagonismo recae en *Hiro* y la adorable *Rubi* algunos años después de la primera aventura. Ellos, como aventureros que son, tratan de averiguar el secreto que hay detrás de la "Blue Spire" y la chica que la ha encontrado. Mientras tanto, las fuerzas de la oscuridad tratan de revivir al diabólico *Zophar*, y hacer que la oscuridad cubra Lunar por completo. ***Lunar Eternal Blue*** incluirá nuevamente personajes memorables, esos geniales gráficos combinados con la clásica jugabilidad que ya conocemos, una hora de FMV de la más alta calidad y una banda sonora que tratará de hacernos olvidar (difícil lo tienen) la del primer ***Lunar***. Y todo ello en un *package* especial para coleccionistas. Ahí es donde se nota el aprecio de esta compañía por su trabajo, mimando la obra de **Game Arts** tanto como nosotros la apreciaremos cuando la tengamos en nuestras manos.

Las diferencias entre ambas partes son: más opciones accesibles desde el botón *start*, se pueden oír los pasos de los personajes hasta en las escenas de combate, los hechizos son visualmente más espectaculares, ahora los protas pueden defender a sus compañeros, se puede salvar dentro de los edificios, hay muchas más secuencias de animación... vamos, toda una revolución que se convirtió en lo mejor del soporte CD de **Sega** y que ansiamos "catar" en nuestras **Playstations**.

El futuro de la saga ***Lunar*** recae en ***Lunar Magic School***, el cual está muy, muy próximo. Y con respecto al pasado... ¿sabíais que hay una versión del primer ***Lunar*** para **Game Gear**? ^_^

Spidey
joserparker@retemail.es









CHRONO TRIGGER - CROSS

UNA SAGA POR LA QUE NO PASA EL TIEMPO

Corría el año 1995 cuando **Square Soft** programaba otra gigantesca producción, en la que por vez primera la compañía nipona alcanzaba en un cartucho de **Super Nintendo/Famicom** los 32 megas de memoria. ***Chrono Trigger*** es otro de los títulos que han llegado a convertir a esta compañía en la mejor creadora de *RPGs* de la historia. Y la causa de ello no es para nada algo fortuito...

Con tan sólo mencionar que las aventuras de *Crono*, *Lucca* y compañía fueron diseñadas por el maestro *Akira Toriyama*, miles de usuarios se lanzaron de cabeza a por un programa que resultó ser uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. Con los viajes en el tiempo como principal atractivo, esta épica odisea ha creado tras de sí toda una legión de fanáticos que una y otra vez han vivido una y otra vez la gran producción de *Kazuhiko Aoki* para poder llegar a disfrutar de cada uno de sus distintos finales.

Chrono Trigger es un *RPG* que acumula todo tipo de virtudes, capaz de mantenernos atrapados mientras dure la aventura por sus geniales gráficos, que recrean de maravilla el genial universo del creador de ***Dragon Ball***. Nos mantendrá obnubilados por las geniales melodías de *Yasunori Mitsuda*, que tararearemos día y noche. Y nos enganchará hasta que descubramos el secreto que se esconde en los límites del espacio y tiempo. Una pena que no hayamos podido disfrutar como hubiese sido correcto de esta obra en nuestro país. En su lugar, nos "deleitaron" con el insulso ***Secret of Evermore***.

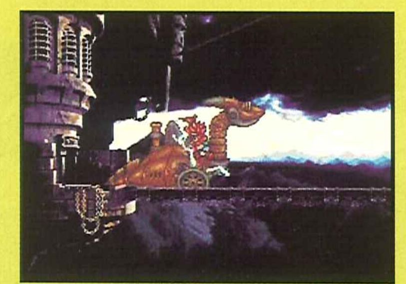


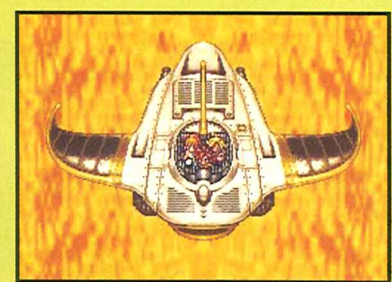
Y ahora, aprovechando que estoy hablando de esta maravilla, de uno de los imprescindibles de este maravilloso mundo de los videojuegos, me gustaría proponeros algo: ¿sois capaces de decirme cuántos y cuáles













CHRONO TRIGGER

CHRONO CROSS













RPGs empiezan, como lo hace ***Chrono Trigger***, con el protagonista (en este caso *Chrono*) acostadito en su cama? Venga, venga, que haberlos, haylos... ¡y muchos!

Ahora bien, estamos a punto de acoger con sumo agrado la secuela, esta vez para **Playstation**. En esta ocasión, el equipo creativo de ***Chrono Cross*** (que así se llama este nuevo "monstruo") no tiene nada que ver con el de ***Chrono Trigger***. Ni siquiera *Toriyama* se mantiene, ya que ahora todo el aspecto visual ha sido diseñado por *Nobuteru Yuki*, que ya trabajó anteriormente para Square. ***Seiken Densetsu 3*** es un ejemplo de la obra de este genial artista. El resto de los desarrolladores es el equipo Radical Dreamers, responsable entre otros títulos del estupendísimo ***Xenogears***. Incluso la música está a cargo del veterano *Yasunori Matsuda*, ahora convertido en artista independiente, un *freelance* como la copa de un pino.

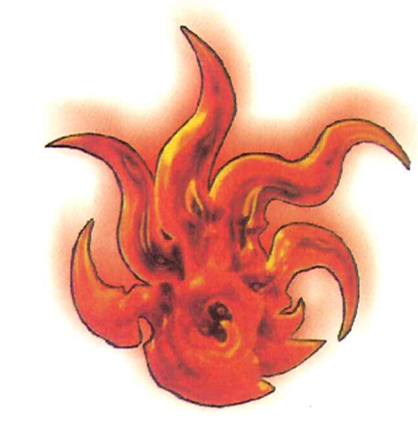
El número de protagonistas ha aumentado brutalmente desde el comentario que mi compañero *Amano* hizo de este *RPG* en el número 2 de nuestra revista. Según mantiene **Square**, el número de personajes jugables llega a un total de cuarenta, lo cual es toda una revolución en el género. Incluso el número de villanos ha subido de número. A los hasta ahora conocidos *Serge*, *Kid*, *Glen* y el malvado *Yamaneko*, sabemos por el momento que se les unen *Korcha* (un joven practicante de artes marciales), *Slash* (un extraño guerrero), *Pierre* (un narcisista caballero medieval), *Miki* (una ¿poderosa? maga), *Tumalu* (un curioso roedor), *Tukuvomi* (uno de los nuevos villanos), *Gyadarun* (un oscuro ninja) y *Lutrianna* (una científica, con monóculo incluido).

El mundo en el que tendrá lugar toda la historia es el mismo en el que se desarrolló ***Chrono Trigger***. A pesar de que la intención de los creadores no es hacer una continuación directa del anterior juego, se mantienen algunos elementos que logran que los que hayan disfrutado con las aventuras de *Crono* y compañía identifiquen lugares y situaciones, como cuando nos encontremos de nuevo con la espada de *Masamune*.

Ahora tendremos diferentes líneas argumentales en lugar de los multi-finales de ***Chrono Trigger***, además de que los viajes a otras dimensiones y a mundos paralelos ocuparán el lugar de los viajes por el tiempo del juego de **SNES**. También el sistema de combate se alejará de lo que conocimos en los 16 bits, ya que ahora se asemejarán mucho más a lo que ya vimos en ***Xenogears*** (supongo que el sello de la casa se ha de notar en algún sitio ^_^).

Aparte de todos estos detalles, ***Chrono Cross*** nos impactará por muchas más cositas, de esas que hacen a un juego grande. Esos detalles que es mejor que todos y cada uno de nosotros vayamos descubriendo por nuestros propios pasos. Y por favor, que nadie nos fastidie nada de lo que nos aguarda con esta genialidad, ya que (y lo digo por experiencia propia) más de una vez nos han quitado esa ilusión de sorprendernos con estas pequeñas maravillas. Seguramente estoy hablando de lo que será una nueva obra de arte en el mundo del videojuego, lo cual hablando de **Square** se está volviendo en algo bastante habitual.

Spidey
joserparker@retemail.es



WILD ARMS



UN R.P.G EN.. ¿EL VIEJO OESTE?

WILD ARMS 1









He aquí uno de los pocos RPGs que podemos disfrutar traducidos a nuestro idioma (y, por consiguiente, en versión PAL), cosa que hay que agradecerle, como casi siempre, a los chicos de **SONY** en nuestro país. Aunque no se les puede dejar de recriminar que joyas como ***Xenogear***, ***Parasite Eve*** y muchos más se queden lejos de nuestras manos... aunque de todo ello **Square** tiene mucha culpa. En fin, que tenemos aquí este juego castellanizado desde principios de año. Mucho ha tardado en llegar aquí esta estupenda obra de **Media Vision**, cuyo estreno en Japón data del 20 diciembre de 1996 y en Estados Unidos de mediados del 97. Así que poco se puede entender este gran retraso. Posiblemente sea debido a que **Sony** no quería tener en todo ese tiempo en el mercado nada susceptible de empequeñecer el éxito de ***Final Fantasy VII***.

Con esta joya ya en nuestras manos, lo primero que nos va a llamar la atención nada más meter el CD en nuestra querida **Playstation** es la maravillosa intro, con un *opening* digno de la mejor serie de anime, acompañada de una inolvidable música (algo así como el maestro *Morricone* intentando hacer música medieval) compuesta por *Michiko Naruke*. Un *opening* que pasará a formar parte del pequeño universo de las obras maestras del videojuego.

Wild Arms es un trabajado RPG en el cual controlaremos a tres jóvenes héroes por accidente, como suele ocurrir en este tipo de juegos: *Rudi, Jack* y *Cecilia* serán los encargados de meterse en un lío tras otro para al final luchar contra las oscuras fuerzas de *Madre* y compañía.

Siempre nos moveremos por un inmenso mapeado (el cual podréis ver en estas mismas páginas) en unos preciosos gráficos bidimensionales, que son tan detallados que los personajes, por poner un ejemplo, dan la sensación de haber sido renderizados. Además, se utilizan los más variados recursos gráficos como transparencias y efectos de luces para dar un aspecto que, si bien recrea a la perfección el ambiente de los RPGs clásicos, mantiene en sus trabajadas 2D ese aire de modernidad que no nos hacen dudar que estamos ante un producto de 32 bits. Con respecto a los combates, están generados por un sólido motor 3D que peca de quedarse bastante anticuado, aunque tampoco vamos a pedirle a un juego de hace tres años una representación del tipo ***Final Fantasy VIII*** (a no ser que trabajes en alguna revista de las más vendidas del sector...).De todos modos, estos gráficos poligonales cumplen con su labor sin dejar ningún tipo de fisuras.

Volviendo a hablar de la labor de *Michiko Naruke*, prácticamente todas las melodías, geniales de arriba a abajo, están realizadas por el potente chip de la **Playstation**, lo cual es mucho más meritorio. Si os podéis agenciar la banda sonora, hacedlo, ya que no os arrepentiréis en absoluto.

WILD ARMS 2













Los combates 3D antes mencionados son en su mayoría a causa de los famosos encuentros aleatorios en el mapeado. Esto de la aleatoriedad de las luchas se ha convertido en un imprescindible dentro de los RPGs, y aunque este sistema tiene sus detractores, hay que reconocer que en juegos como los de la saga ***Final Fantasy*** estas peleas se van disfrutando poco a poco, se les va cogiendo el gustillo y todo... pero en el caso presente, en nuestro ***Wild Arms*** se llegan a hacer del todo insufribles, se hacen más pesadas que una vaca en brazos. El constante choque con los enemigos del juego, aparte de reportarnos subida de experiencia, nos obliga a acordarnos de los programadores de **Media Vision**, o en su defecto de los testeadores, que ya podrían haberse percatado de ello (a lo mejor eran masocas...). Este defectillo (bueno, para mí lo es) convierte a estos combates 3D en los protagonistas del juego.

La segunda parte de ***Wild Arms*** acaba de ser estrenada en Japón, con nuevos personajes y trama, que por lo visto transcurre todo en una época anterior a la de su predecesor. Tan sólo espero que no tengamos que esperar tanto tiempo para disfrutar de esta joya, aunque pensando que acabamos de recibir el grandioso ***Final Fantasy VIII***... bueno, miremos arriba y recemos para que no nos ocurra lo mismo. Al menos, los americanos ya están cerca de saborear la continuación y poder comprobar que la magia de esta saga no tiene nada que envidiar a la de otros grandes. En cuanto tengamos en nuestras manos este nuevo RPG, os lo haremos saber con una completa *review*.

Mientras tanto, no dudéis de la calidad de este ***Wild Arms***, que os enganchará sin remedio siempre y cuando no lo lleguéis a odiar por sus insidiosos combates.

Spidey
joserparker@retemail.es



VIDEOS MUSICALES











Wild Arms 2 tiene 5 vídeos musicales, incluyendo el opening, realmente alucinantes. Por falta de espacio en el CD no os los hemos podido incluir este mes, pero en el CD del número 6 los tendréis...

GENSO SUIKODEN

Eres hijo del más importante general del "Imperio Luna Escarlata", tu deber como buen ciudadano es respetar y alabar al Imperio, pero sientes que algo no va bien, algo corrupto se mueve por los más altos cargos del Imperio, convencido de ello decides formar un grupo de resistencia llamado el "Ejército de Liberación" en contra de tu propio padre y familiares, pero poco a poco vas descubriendo que tenías razón, algo muy malo se cuece en las entrañas del "Imperio Luna Escarlata" y sin dudarlo empiezas a reclutar a gente para que te ayuden en tu noble y difícil misión, ¿cuántos decidirán unirse a tu noble causa...?



GENSO SUKODEN

Genso Suikoden fue uno de los primeros *RPGs* aparecidos para **PSX**, salió en el año 1996 y se comentó que sería "*EL RPG*" ya que poseía grandes novedades como la posibilidad de poder jugar con 108 personajes diferentes y el "*modo batallas épicas*".

Estos 108 personajes seleccionables tenemos que conseguirlos poco a poco en el juego de muchas diferentes formas, algunos simplemente se unen a ti por amistad, otros por favores que les hagas, otros por apuestas e incluso enemigos a los que les perdones la vida después de la batalla se podrán unir a ti.

Estos personajes tienen sus habilidades y profesiones diferentes, por lo que podemos encontrar desde magos hasta guerreros de alto nivel, pasando por cocineros. Tendremos que elegir con cautela a cada uno de estos personajes para las diferentes situaciones que nos presente el juego, siendo algunos muy útiles para ciertas batallas pero nulos por ejemplo para comerciar en poblados.

Los gráficos del juego son bastante buenos, y eso que este título cuanta con bastantes años, en las batallas se unen los personajes en *2D* dentro de un entorno en *3D* formado por el escenario, dando así la oportunidad de poder girar las cámaras, hacer zooms y otras cosas, los gráficos cambian en el resto del juego, volviendo al más puro estilo "**Super Nintendo**" con una vista desde arriba, con poblados, bosques, cuevas y demás creados en *2D* como la mayoría de los *RPGs*.

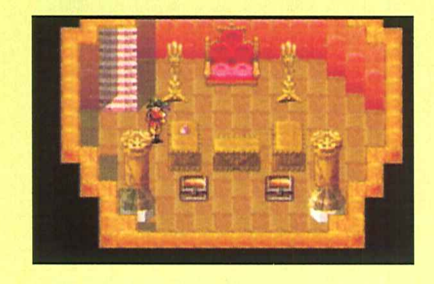
Las luchas están diferenciadas en dos campos, uno es el normal, en el que llevando a 6 personajes a la vez disputaremos un lucha típica de cualquier juego de rol, los efectos utilizados en las magias son buenos, pero quedándose como es lógico algo anticuados hoy por hoy. Lo bueno de estas luchas es que al ser 6 personajes los que llevas y al atacar todos a la vez, las luchas no se hacen eternas como pasa en muchos juegos de rol. El otro modo de lucha es más novedoso y se le llama "*luchas épicas*", que consisten en enfrentar a dos ejércitos de bandos diferentes, con lo que se forma una lucha de titanes, estas batallas no se juegan directamente, es decir, antes de que empiece la lucha tenemos que ingeniar la forma de ataque y estrategias que queremos usar, también podemos aliarnos con otros ejércitos para subir considerablemente el numero de soldados (en estas ocasiones hay que tener mucho cuidado porque pueden traicionarnos si el contrario les ha pagado más que nosotros).

La estrategia en estas luchas se prepara de la siguiente manera:

Si poseemos a 5.000 personas en el ejército, pongamos que queremos a 1.000 soldados, 200 arqueros, 100 catapultas, 300 ladrones, 500 magos, etc... (también podremos contratar espías que nos comuniquen la forma de ataque del enemigo o a personas que sobornan a soldados del bando opuesto para que se unan al tuyo). Cuando tenemos a todo el ejército en sus posiciones correctas empieza la batalla, en la que tú sólo miras sin poder tocar nada, todo

GENSO SUIKODEN









depende de si tu estrategia ha sido buena o no.

Otra novedad que tuvo ***Genso Suikoden*** fue la posibilidad de construir una fortaleza donde recluir a los personajes que obtenemos durante todo el juego, pudiendo comer, dormir, bañarnos, practicar, enseñar profesiones a miembros de nuestro ejército y muchas cosas más, quitando la obsoleta idea de tener que dormir en baratas posadas (aunque si se quiere también se puede hacer...).

Genso Suikoden no sigue una línea siempre igual, por lo que puedes terminarte el juego varias veces, viendo finales y situaciones diferentes a la vez anterior, esto se debe a que en muchas ocasiones tenemos que decidir diferentes elecciones que pueden cambiar mucho la historia, como dejar vivir o no a ciertos enemigos ya abatidos o salvar la vida en cierta ocasión al mejor amigo del protagonista.

Y no podemos olvidar las geniales melodías que posee ***Genso Suikoden,*** muchas de ellas son generadas por la consola, pero algunas ya pregrabadas son de tal calidad que parecen orquestas.

La música acompaña muy bien a todo el juego, teniendo canciones para todo tipo de escenas, con melodías de amor para los momentos románticos o música al estilo "medieval" para las luchas.

En total ***Genso Suikoden*** es uno de los mejores *RPGs* creados para cualquier consola, se lo recomiendo a todos los que realmente quieran jugar a un buen juego de rol, que pasen de las "*invocaciones*" y vídeos "*hiper realistas*".







GENSO SUIKODEN II

Acaba de salir al mercado americano ***Genso Suikoden II: Luna Escarlata. El Lado Imperial***.

Esta segunda parte retoma la historia tres años después a la primera entrega, ***Suikoden II*** tiene las mismas características que ya poseía la primera parte ya que **Konami** pensó que si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?

Los protagonistas son diferentes, pero podremos encontrarnos con muchos personajes de la anterior entrega, es más, el juego nos da opción al comenzar una nueva partida a que carguemos la grabación de la *Memory Card* del ***Suikoden I,*** cambiando así muchas situaciones y personajes.

La estética del juego como ya he dicho sigue siendo la misma, con los dos tipos de combates, incrementando la jugabilidad en estos con numerosas nuevas magias y golpes y lo más importante, magias combinadas entre varios personajes (como ya se vio hace años en el ***Chrono Triger***).

El número exacto de personajes que se pueden unir no se sabe con exactitud, pero seguro que son muchos más que en la primera parte.

La música es todavía mejor que la de ***Suikoden I,*** acompañando toda la acción como es debido, teniendo esta vez verdaderas orquestas y coros que realizan auténticas obras de arte musicales, el juego también posee unos temas canciones cantados de gran calidad.

Poco más se puede decir de ***Genso Suikoden II,*** ya que todavía no lo hemos podido explotar al 100% por ser de reciente adquisición, pero en posteriores entregas comentaremos este gran juego como es debido.

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com



GENSO SUIKODEN 2









DOSSIER JUEGOS DE ROL (I)

ARC THE LAD

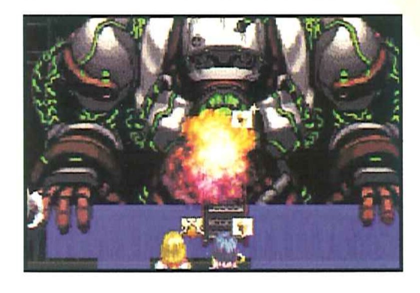
¿Qué podría decir de esta saga que no se sepa?... Podría decir que es maravillosa, que durante varios años es de lo mejorcito que me he visto de RPG... Pero seguro que no todos opinarán lo mismo (la causa de ello será el desconocer la saga entera ^_^U). Aquí estoy yo para arreglarlo.











Como no me gusta hacer un artículo esquemático separando los distintos juegos de la saga os lo mezclo todo. Si hay algo que no salga en uno pero sí en otro lo indicaré, no os preocupéis.

Ya de primeras os expondré una lista de los personajes que saldrán durante los juegos de la saga (esto no es esquematizar, pero si no se hace así queda muy soso).

Arc: Será el personaje que dará el nombre a la saga, pero no por ello el protagonista principal. Todos los personajes del juego tendrán su papel a desempeñar. Gran guerrero, conocedor de muchas artes de ataque, que eliminará a cualquier enemigo que se encuentre en el camino. Controla a todas las deidades de los elementos, que le ayudarán en la dura tarea de héroe.

Kukuru: Compañera "sentimental" de *Arc*, esta sacerdotisa sacará de más de un aprieto a *Arc* y a sus compañeros. Basa sus poderes en el elemental del hielo.

Poco: Artista que está dentro del grupo para viajar y vivir nuevas emociones. Si te hace gracia oír distintos instrumentos este es tu personaje. Pero no digo que no sea el peor, al contrario... Es indispensable para según qué casos, ya que es capaz de dormir hasta al enemigo más fuerte (y no, no es por aburrimiento :P).

Tosh: Un samurai que se unirá al grupo de *Arc* por cuestiones personales. Su sable (o katana, como queráis llamarlo) es una de las mejores armas de todo el juego, capaz de cortar a cualquier enemigo en pedazos.

Gogen: No podía faltar el mago, y además un mago muy poderoso. Es mi preferido por su variedad de conjuros y su capacidad de controlar todos los elementos.





Iga: Y también entra en el pack del grupo un monje que tiene muy pocos poderes, pero ni falta que le hacen. Su gran fuerza le sobra para acabar con los que se le pongan por delante.

Chongara: Es el capitán de la nave con la que se desplaza el grupo. También pondrá algo de su parte en la aventura con su habilidad de controlar a cualquier bestia que derrote.

Todos estos personajes serán fijos desde el primer juego, pero en el segundo juego harán su aparición el segundo grupo de héroes.

Elc: Después de conocer a este personaje ya nada ha sido lo mismo para mí. Tiene carisma, tiene temperamento y tiene mucha fuerza de voluntad así como muchos poderes. Bueno, se limita al elemento del fuego, pero puede que sea el elemento más fuerte de todos en su caso. Interpretará el papel de caza-recompensas.

Lieza: Una domadora de animales que conocía a *Elc* desde pequeño y se volverán a encontrar





pasados unos años. Su más fiel fiera será un lobo blanco.

Shu: Un ninja que meterá en más de un lío al pobre de *Elc* . Con un poco de suerte hasta se harán amigos, ya que no para quieto viajando de un lado a otro con su mochila a hombros.

Shante: Cantante de un bar de poca monta que necesita vivir una aventura. Se unirá a *Elc* después de un accidente en el pueblo donde trabajaba. Puede ser el peor personaje de toda la saga por sus escasos golpes, aunque algún poder puede ser útil en según qué ocasiones.

Gruga: Es un gigante que conocerá al grupo de *Elc* en un torneo. Es un profesional de la lucha libre y es de los que meten de verdad, no como los de la tele ^_^.

Diecbeck: Veamos cómo defino a este personaje... Tetera andante puede servir y cafetera también :P. Es un "robot" que descansa en unas ruinas a la espera de que alguien lo despierte de su letargo.

Sania: Será el último componente del grupo. Mejor dicho, la última . Es una *fortune teller*, algo así como una de esas que te leen el futuro. Claro que ésta dice la verdad, no como las otras :P.

Hechas las presentaciones pasamos a la trama de la saga, que ya va siendo hora de que la gente la conozca.

Así por encima se puede decir que el grupo de *Arc* es el grupo de rebeldes que se levantan contra el abuso de poder de los altos cargos. Eso hace que sus cabezas tengan puestas un precio muy tentador para aquellos que quieren ganar un dinero fácil. Ahí entra *Elc* y su trabajo. Este es el punto que une un juego con otro y es lo que siempre hay que tener en cuenta a la hora de jugar a esta maravillosa saga. Por lo demás es lo que podemos encontrar en cualquier juego: los malos quieren conquistar el mundo, los buenos quieren impedirlo y el segundo grupo de buenos persigue al primer grupo porque son unos terroristas. Todo este embrollo se irá desenredando a medida que avancemos en el juego, así que no os preocupéis si alguna vez tenéis la ocasión de jugar y os tenéis que enfrentar a *Arc* y a su espada .

Lo más curioso que se puede encontrar en esta saga es la capacidad de usar la partida del anterior en el siguiente juego. Me explico: Después de pasarse el ***Arc The Lad 1*** podemos coger la partida y usarla en el ***Arc The Lad 2***. Todos los niveles y armas continuarán y se podrá disfrutar de muchas horas más de juego. El único problema que se puede ver con esto es cómo lo hacen para que aparezcan todas las bestias que se tengan o todos los hechizos que se posean. La respuesta a esto es que los dos juegos tienen los mismos gráficos, los mismos enemigos (normales, no finales) y más o menos los mismos malos (más alguno añadido en la segunda parte). Con esto no os quiero decir que tengan gráficos pobres ni nada de eso. A pesar de que el primer juego salió en el 95 posee unos gráficos 2D bestiales y son muy agradables a la vista. No digo que sea lo mejor que se puede ver en 2D, pero no tienen ningún desperdicio.

Después de salir el ***Arc The Lad 2*** los usuarios de **PSX** fueron agraciados con una ampliación con la que se podrían tener nuevos poderes, nuevas armas, nuevos enemigos e incluso la posibilidad de jugar contra un amigo. Se compone de dos CD´s: el primero para todas estas cosas que he dicho y el segundo para un casino donde se puede aumentar el dinero (con un poco de suerte, claro).

Desde 1997 hasta ahora no se había dicho nada sobre una nueva entrega, cosa no muy rara por parte de la casa **Sony**, que puede pasar una década entre juego y juego (ya me he "pasao" ^_^). Hace unos días se anunció una tercera parte en donde también tendríamos la oportunidad de usar nuestra antigua partida. Pero esta vez el juego tiene un buen lavado de cara y sus personajes tienen un estilo más adulto. Podéis encontrar información de este futuro lanzamiento en la página oficial de **Sony**:

http://www.scei.co.jp/sd2/arc3/

Recomendada sólo para aquellos que sepan japonés o que quieran ver unas ilustraciones muy bonitas.

Más o menos os he dado una base de lo que es la saga en sí. No me voy a poner ahora a explicar para qué sirven todos los comandos ni qué hace cada ataque o cada magia. De eso se encargan







ARC THE LAD, EL ANIME

las instrucciones de los juegos (sí, ese librito que viene dentro de la caja junto al CD y que tiene muchas letras impresas :P). Claro que si tenéis alguna duda siempre podéis preguntar vía e-mail al menda lerenda.

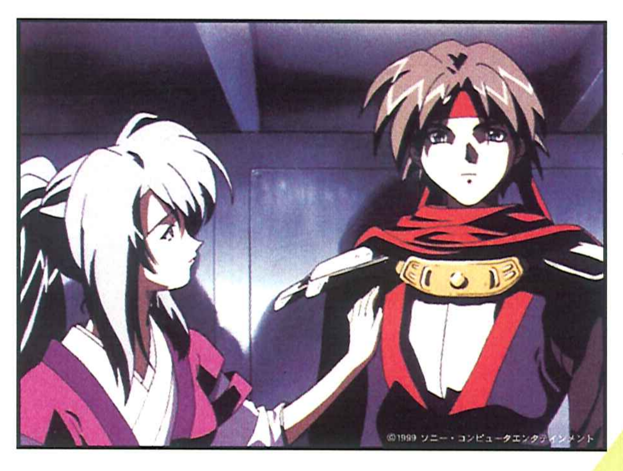
Por lo demás os digo que como todos los juegos tiene sus CDs de música, sus muñecos, su serie de televisión (estoy a la espera de echarle el lazo)... Todo tipo de *merchandising* que se pueda imaginar sobre un juego y que venda bien en el mercado japonés.

Os adelanto que la saga nunca ha salido de Japón, por lo cual se encuentran todos los textos en japonés (muy lógico por su parte). Es una lástima que los señores de **Sony** no se den cuenta de que este tipo de juegos arrasarían en el mercado americano y en el europeo. Puede que con un poco de suerte podamos ver por estas tierras alguna recopilación de los 3 juegos.

Vamos pues a pensarnos la posibilidad de comprarnos la saga y de disfrutarla tanto como yo la disfruté y la disfruto. Es un tipo de juego que me gusta jugar y jugar hasta el fin de los tiempos . Y recordar que yo estoy aquí de guía, de consejero.

MEGAMAN
jlopez@encomix.es

















Si tienes los humos altos y te sientes con ganas de liarte a tortas con alguien...

Mr.Karate se lava las manos sobre el contenido completo de estas páginas. Cualquier opinión al respecto, por favor, al jefe de sección, firmante de artículo. ^_^ Graciaaaas...

¿Quién quiere una consola teniendo un PC?

Año tras año, las videoconsolas venden miles de unidades. Los juegos nacen, crecen, se reproducen y no mueren sino que siguen sacando versiones para que la gente se gaste más dinero en un producto exactamente igual que el anterior pero con otro nombre.

Hace falta ser borrego. ¿Videoconsolas? Basura. ¿Quién en su sano juicio se gastaría un buen dinerete en una cosa que sólo sirve para jugar?

Las consolas nacieron porque los seres inteligentes no utilizaban en sus ordenadores los típicos "destrozateclas", un PC era demasiado importante y valioso como para destrozarlo con vulgares "matamarcianos" y porquerías similares. Así, alguien tuvo la genial idea de las videoconsolas, con la que los padres estarían tranquilos porque tendrían al niño ocupado con algo expresamente pensado para aguantar las aniquiladoras sesiones y su instrumento de trabajo, su valioso PC, no correría peligro.

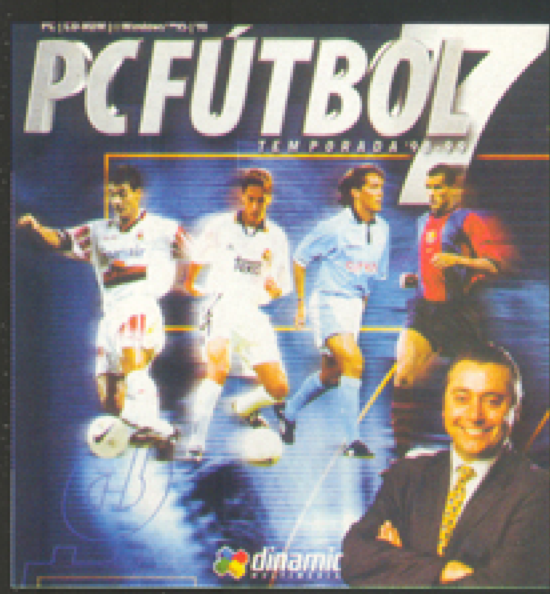
Cursor-Stick plug 'n' play

Un ordenador tiene una buena serie de complementos para no estropearlo con los juegos típicos de videoconsola.

Pero no es ya que una videoconsola sólo sirva para gastar dinero y para jugar mientras que un ordenador sirve para trabajar y hacer cosas útiles, es que a igualdad de servicios, es decir a la hora de jugar, un PC es mil millones de veces mejor que una basura de consola.

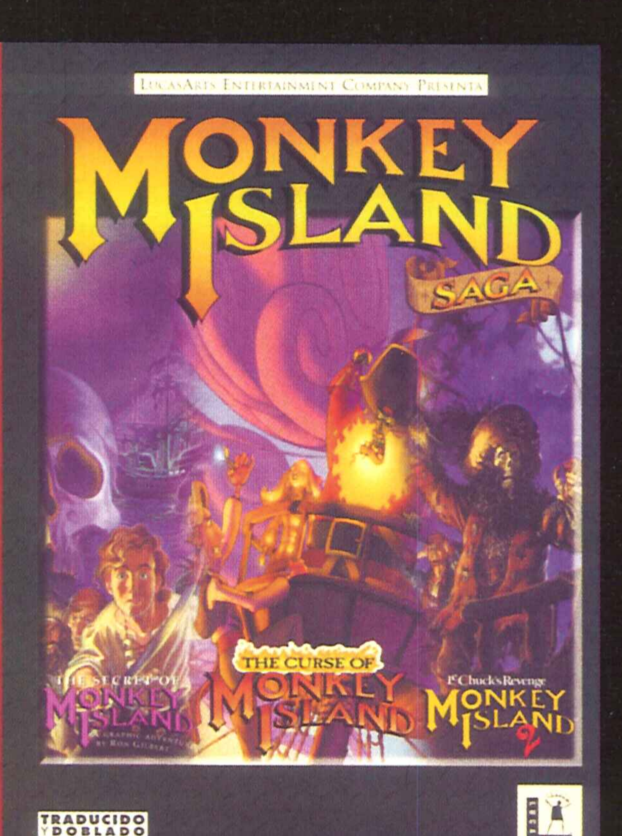
Quizá al principio las videoconsolas tenían más capacidad que los ordenadores, pues al fin y al cabo se habían creado expresamente para jugar, pero el acelerado ritmo de crecimiento de la informá tica y el estancamiento de las primeras ha llevado a que actualmente un PC tenga bastante más capacidad que una consola. Además, un ordenador puede ir actualizándose, mientras que una videoconsola, una vez sale un modelo nuevo y se dejan de fabricar juegos para ella, no es más que un triste recuerdo para nostálgicos.

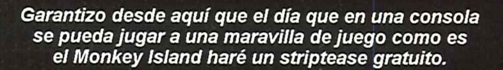
Esto es evidente, no hay más que ver que cualquier buen juego de consolas está también para PC, mientras que la viceversa no se cumple. Si es que es lógico, una consola no tiene más que 8 miserables botones, ¿qué se puede hacer con esa ridiculez? ¡Nada! ¿Cómo vas a jugar a un buen simulador en primera persona si no puedes hacer cosas como mirar en cualquier dirección, andar despacio, deprisa, correr, saltar, agacharte, arrastrarte, coger objetos, dejar objetos, cambiar el arma, apuntar en cualquier dirección, desplazarte lateralmente...? Y hablamos de los programas cutres, los típicos arcades y *shoot'em up* porque si llegamos a los buenos de verdad, a los que requieren un mínimo uso del cerebro, a las aventuras gráficas y juegos de ingenio, la diferencia ya es abismal. Porque, ¿para qué consolas se pueden encontrar maravillas como la saga de ***Monkey Island***? ¿O como el ***PC Fútbol*** (la versión simulador, claro, la de la opción de visionado, no el vulgar y patético arcade de fútbol)? ¿En qué plataforma puedo jugar al ***Star Wars Rebellion***? En ninguna, por supuesto.



PC Fútbol pronto verá su octava versión, que volverá a ser un éxito en nuestro país. ¿Cuántas de esas versiones han salido para videoconsola?

¿Por qué? Podría ser porque no tienen suficientes teclas, juegos como el ***X-Wing*** requieren una cantidad de teclas para hacerlo realista que difícilmente se puede conseguir en una consola. Pero, personalmente, pienso que es porque cierto tipo de juegos, como son las aventuras gráficas,





Garantizo desde aquí que el día que en una consola se pueda jugar a una maravilla de juego como es el Monkey Island haré un striptease gratuito.



Incluso un reconocido fenómeno de masas como es la incomparable y adorable saga de Star Wars salió meses antes para PC que para videoconsola.

requieren inteligencia, y todo el mundo sabe que el usuario de videoconsola es el típico zombie babeante sin personalidad ni vida social que se dejó el cerebro en el útero materno, que sólo sabe decir "*unga, unga, matar bichos en pantalla, unga, unga*"; así, un juego que requiera un mínimo de ingenio podría causarle un colapso cerebral, y los fabricantes, conocedores de este hecho, no quieren arriesgarse.

Además, las videoconsolas están muy limitadas en cuestión de multijugabilidad, actualmente lo máximo que puedes hacer es conectar cuatro mandos y hacer una chapuza, mientras que las conexiones en red o a través de internet están a la orden del día en los PCs, haciendo posibles macropartidas de 8, 16, 32... personajes, ligas interactivas o hasta torneos internacionales *on line*, amén de juegos de rol *quasi* realistas, de esos en los que mientras no juegas debes dejar a tu personaje descansando arriesgándote a que te roben e incluso maten. Sí, sí, ya sé lo que estáis pensando, que la **Dreamcast** y todas esas nuevas basuras que las com-pañías anuncian a bombo y platillo se supone que serán superiores y que podrán conectarse a internet, pero decidle a vuestros padres que queréis estar ocupándoles la línea y gastando una buena pasta sólo para jugar, que vais a ver a dónde os mandan...

Resumiendo, que tampoco quiero pasarme de caracteres, que incluso alguien sin conocimientos en el tema como yo sabe que una videoconsola es una cutrez ideada para tener a los chiquillos callados y sin molestar por una cantidad razonable para los padres, ya que un ordenador sería un desperdicio pues un usuario de consolas no tiene capacidad para aprovechar la superioridad de estos últimos.



Y, si pensáis que no tengo razón, os reto a bajar aquí al dojo conmigo.

Lázaro Muñoz
Insultos, maldiciones y otras niñerías a
lazaro@aresinf.com

Nota: Pese a que Lázaro seguirá número a número con sus polémicas, la idea de esta sección es además que discutáis entre vosotros y con él los temas tratados. ¡¡Animáos y escribid cuanto penséis al respecto!!

EL OLVIDADO

ATHENA

Awakening from the ordinary life



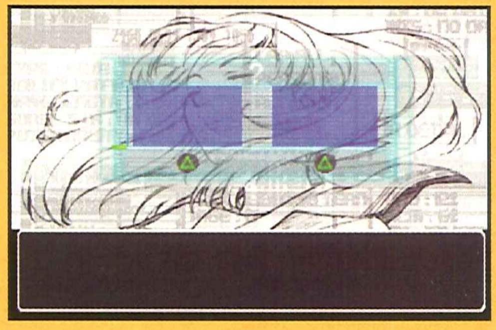












SNK crea un nuevo juego de luchas... ¿cómo?, ¿que no es de luchas?, vaya, ¿será el declive de nuestra creadora de juegos "mamporreros" favoritos?

Pues lo cierto es que **SNK** está entrando poco a poco en el tema de los *horror games* de estilo ***Resident Evil***. Y para tantear un poco el mercado, antes de la aparición de ***Koudelka*** decidió crear un juego con uno de sus símbolos exóticos desde hace años, que no es otra que ***Athena***.

El tipo de juego es de estilo ***RE*** (gráficos *preredentizados*, que no son más que fotos estáticas que le dan apariencia de 3D al juego) pero dejando el género de terror y pasando a un juego de misterio con poderes psíquicos que en ocasiones recordara a la serie ***X-Files*** (***Expediente X***).

Athena es una chica que intenta hacerse pasar por una estudiante normal, pese a que es consciente de sus poderes psíquicos. Entre sus dos mejores amigos figuran *Rika*, chica con la que comparte todos sus pensamientos y casi todos sus secretos, y *Sie Kensou*, quien no pierde la oportunidad de intentar ligar con nuestra ídolo (con pocos resultados). Otros personajes son el profesor de la escuela de *Athena* (que tiene cierto parecido con *Mulder* con algún año de más y que además tiene sospechas sobre los poderes de *Athena*), y un chico que parece que tiene algo que ver con los sucesos raros que ocurren últimamente.

Todo el lío gira entorno a los restos de una antigua civilización encontrados en unas excavaciones, y que parecen tener la llave hacia un gran poder. Mientras que la otra llave la tiene *Athena*. Una gran organización de villanos desea hacerse con ese poder, y para eso envía a ciertos personajillos con no muy buenas intenciones en busca de nuestra heroína..

Nuestra historia comenzara en la escuela de *Athena*, donde ésta comienza ya a notar que están sucediendo cosas extrañas gracias a su poder. Más tarde, y tras un sospechoso accidente con un libro, su amiga *Rika* le comunica que se tiene pensado hacer un viaje al acuario de la ciudad con su chico. *Athena* se ve tentada a ir, y así lo hace. Pero hay un gran accidente durante el momento en el que ella se traslada en el ascensor acuático del cual consigue salir milagrosamente, y sólo gracias a sus poderes. Los sucesos extraños se suceden constantemente hasta que finalmente no queda duda que no son meros accidentes.

La historia recuerda en muchas ocasiones al manga de *Kazuya Kudo*

y *Ryoichi Ikegami* (autor de *Santuario* y *Crying Freeman* entre otros) "***Mai the Psychic Girl***", que se vio publicado hace algunos años en España con el nombre de "***Mai, La Chica con Poderes***" siendo un gran éxito de ventas, y de la cual incluso se especuló sobre la posibilidad de hacer una película.

El Juego consta de 3 CDs llenos completamente de películas CG que pueden hacer la delicia de los fans de esta chica. Lo raro es la poca calidad que a veces nos ofrece. La verdad es que en ocasiones da la sensación de que el juego fue acabado rápidamente. Curiosamente los primeros 10 minutos de película son alucinantes y con una calidad muy superior al resto, dando a pensar que fue creado por otro equipo. Además, las voces de los dobladores no suelen encajar con el movimiento de la boca (¿¿¿???).

Una vez dentro del juego nos encontraremos con los gráficos más espectaculares que se han visto hasta el momento en un juego de este género. Las caras, ropas y cuerpos de los personajes son de una nitidez asombrosa y de gran resolución, incluso cuando cogemos algún objeto y vemos la mano de cerca nos podemos quedar pasmados con lo bien hecha que puede quedar una mano en nuestra ya anticuada (tecnológicamente hablando) **PlayStation**. Naturalmente todo tiene su truco, y es que en cada ocasión utiliza los polígonos necesarios para que den la mayor calidad posible, dejándose de lado los polígonos que no se verán. De este modo cuando sólo hay una mano, la potencia de los chips de nuestra **PlayStation** se concentra únicamente en esa mano, y así obtendremos unos gráficos asombrosos.

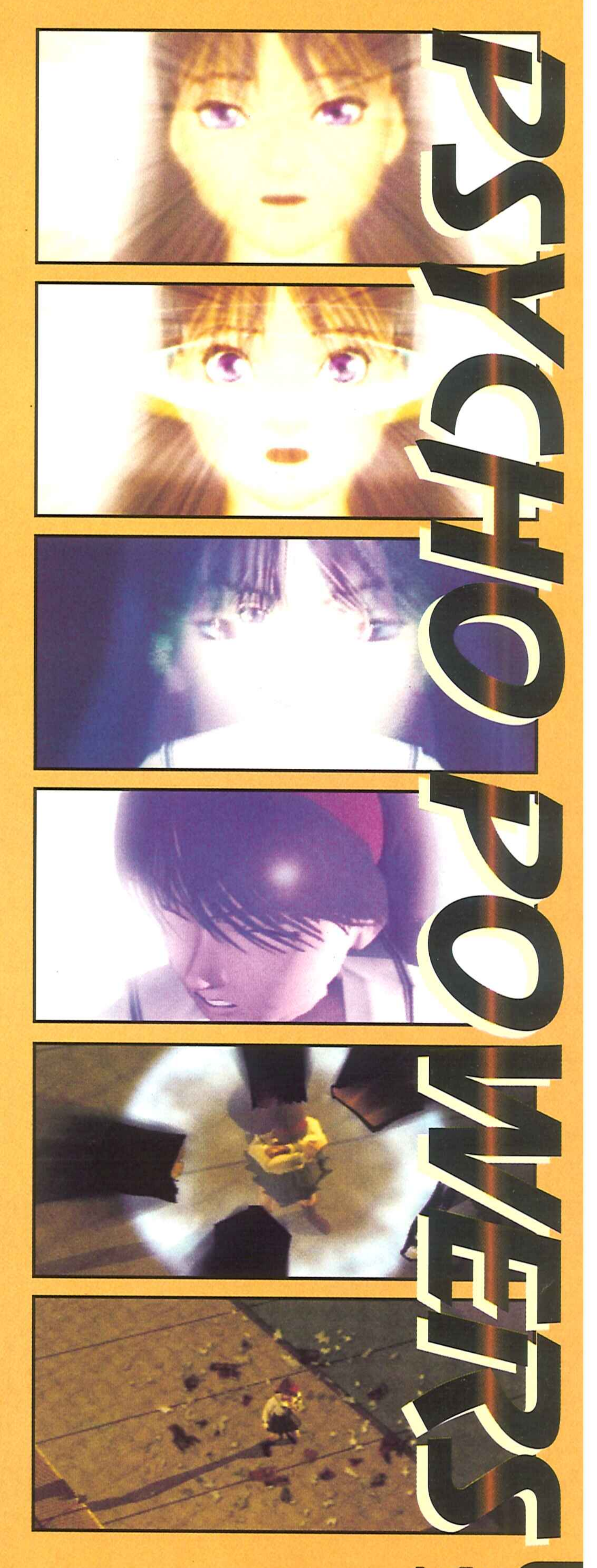
Los movimientos de cada uno de los caracteres son ultrarealísticos, sin llegar a repetirse ninguno en ningún momento (en contra de lo que suele pasar normalmente, que se limitan a estar moviendo constantemente una mano mientras hablan o cosas similares) estos movimientos hacen todavía más bonito el juego.

Quizás su punto negro es la extrema sencillez con la que resolveremos cada uno de los obstáculos, a veces parece creado para niños de 8 años. Aunque para nosotros es una suerte si no contamos con las dotes necesarias de japonés. Los cierto es que en esto recuerda a ***Metal Gear Solid*** por lo lineal de su juego.

Uno de los puntos originales de ***Athena*** viene a la hora de utilizar nuestros poderes, teniendo que encajar una combinación de botones en unos espacios de tiempo, que será más o menos difícil dependiendo del poder a utilizar (teletransportación, leer el pensamiento, telequinesis...). Si fallamos en ello nuestra barra de energía disminuirá.

Llegando a la conclusión, este es un juego de dudosa aparición en nuestro país, y que a estas alturas todavía nadie ha mencionado una posible aparición fuera de Japón (pese a que ***Koudelka*** ya está anunciado en USA antes de su aparición en Japón por parte de **Electronic Arts**), pese a que la calidad del juego es superior a muchos otros que sí han echo su aparición en España. Yo desde luego me arrepentiría de no tenerlo, y sabiendo que es fácil incluso en japonés (el primer CD lo terminas en aproximadamente 20 minutos) y que te enteras de la historia perfectamente, ¿qué evita pensar en este título como una de tus posibilidades al comprar de importación? Lástima que se hablase tan poco de él...

Mangafan
mangafan@teleline.es



EL OLVIDADO

CASTLEVANIA BLOODLINES

MEGADRIVE GENESIS

En 1994, **Konami** ya estaba metida de lleno en la producción de juegos para **Mega Drive** (anteriormente, esta compañía nunca hacía nada para **Sega**), lo cual significó que los usuarios de esta consola se llevasen alegrías como entregas de las sagas ***Contra*** o la misma ***Castlevania***. Así, ***Castlevania Bloodlines*** se convirtió en el representante de las aventuras de los cazadores de vampiros en la 16 bits de **Sega**.

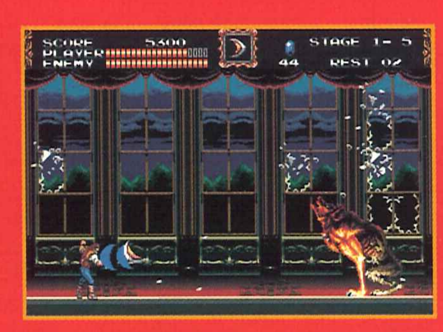
En esta ocasión, los protagonistas a elegir son dos, el texano *John Morris* y *Eric Lecarde*, español de pura cepa (¡juas, juas!), cada uno con sus cualidades particulares. La malvada de turno es la *Condesa Elizabeth Bartley*, la cual debe de recorrer toda Europa en busca del poder oscuro que le permita resucitar a nuestro conde favorito (¡no voy a volver a decir quién es!).

Pues bien, ***Castlevania Bloodlines*** es un magnífico juego, un claro representante de esta genial saga. Lo primero que nos sorprende es la representación de la primera fase, respetando el mismo mapeado del comienzo de los primeros ***Akumajo Dracula*** de **MSX2**, **NES** y **X68000** (que también podremos ver al principio del ***Dracula X*** de **PSX**). Más tarde todo el conjunto en sí nos envolverá, con unos gráficos pequeños pero muy coloristas; *"final bosses"* de esos que hacen que las luchas contra ellos sean combates épicos como ninguno; unas animaciones de lujo, que recurren a técnicas de soft para realizar efectos de rotaciones y deformaciones (aunque los protagonistas suben las escaleras al más puro estilo *Chiquito*); una música "made in Konami" y, para redondear, una jugabilidad que mantiene toda la magia de esta mítica saga.

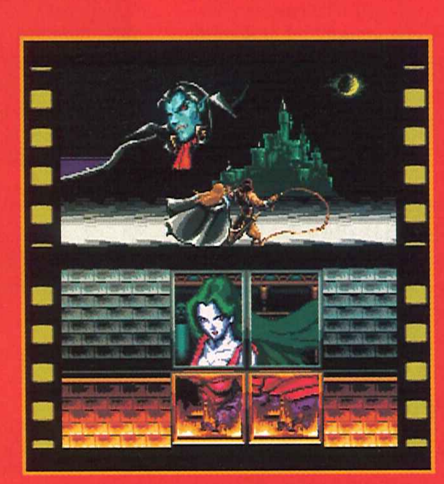
Posiblemente, este ***Bloodlines*** (que nada tiene que ver con el patético simulador de fútbol futurista de **PSX**) hubiese sido un título rompedor y esencial dentro del catálogo de **Mega Drive**, pero desgraciadamente, e inexplicablemente, la prensa en general se portó muy mal con él. Un arcade de bandera que posee todas las cualidades para ser un número uno, que explota la consola como pocos lo han hecho, y que representa a una generación de videojuegos que merece ser conocida por todos. Una pena que esté tan olvidado... con tan mala fortuna que incluso, por una estupidez, se nos pasó el incluirlo en nuestro dossier del anterior número.



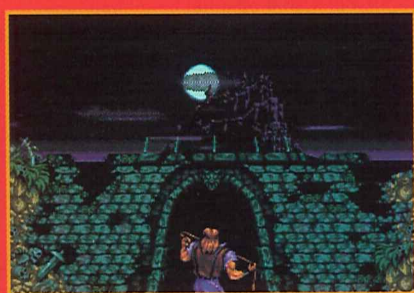
Spidey
joserparker@retemail.es















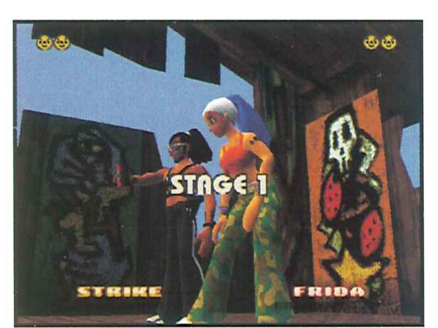


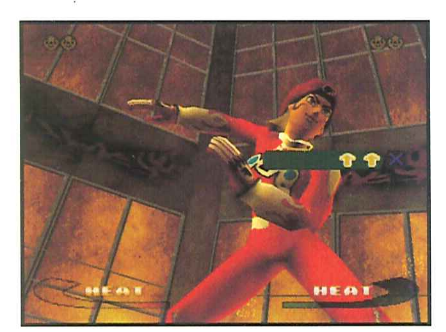
Vs. Zone



Este mes no vamos a comparar dos juegos de distintas compañías. Vamos a enfrentar dos juegos que, pese a ser primera y segunda entrega, cuentan con grandes fans que rechazan según gustos la una o la otra. Dicen que si la música, que si los personajes... Veamos como acabamos con este enfrentamiento entre Bust a Move/Groove 1 y 2...









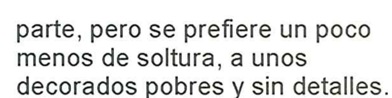
Round 1: HISTORIA

En este apartado no se puede decir mucho ya que estos dos juegos no poseen prácticamente ninguna historia, pero me inclino un poco por la segunda parte en la que al pasarte el final de cada personaje, se da una pequeña explicación del por qué deciden ser bailarines *(algunas de ellas muy "extrañas")*

Bust a Groove/Move 2 WIN!!!

Round 2: GRÁFICOS

En este apartado si que hay bastantes diferencias, analizando la primera parte, notaremos que los personajes están mejor definidos, con texturas mas suaves, sin que los polígonos se entremezclen en las juntas de los brazos y piernas y sin ningún tipo de ralentización de movimientos, frente a los gráficos de la segunda parte que tienen algo menos de definición, pero con bastantes mas detalles, ya que en la primera parte daba la impresión de que los personajes estaban sosos en las vestimentas, pasando a esta segunda parte en la que los detalles en las ropas es mucho más alto, sobretodo en los decorados que pasan de ser simples y casi sin detalles, como ocurre en la primera parte, a (por ejemplo) estudios de televisión repletos de efectos de luz, navecitas estrellandose por todos lados, rotaciones de cámara o parques de atracciones con dinosaurios, ríos e hipopótamos de colores, todo este cúmulo de cosas en el escenario hace que los personajes no se muevan con tanta soltura como en la primera



parte, pero se prefiere un poco menos de soltura, a unos decorados pobres y sin detalles.

Bust a Groove/Move 2 WIN!!!

Round 3: ANIMACIÓN

En este apartado si es mejor la primera parte, donde todos los personajes se mueven con total soltura a un número de *frames* muy elevado, dando una sensación de gran suavidad de movimiento. Esto, como ya he comentado antes, se debe a que los escenarios son pobres en detalles y no hay casi movimiento de cámaras, todo esto hace que quede mas memoria para dar una mayor soltura a los personajes, en el ***Bust a Groove/Move 2*** los personajes se mueven con menor soltura. No es que bailen peor, lo que pasa es que se mueven con menos suavidad. En esta segunda parte, los personajes tienen bastantes mas pasos de baile que en la primera entrega, pero al ser menos suaves le doy la victoria a:

Bust a Groove/Move 1 WIN!!!

Round 4: JUGABILIDAD

Sin duda la jugabilidad de ***Bust a Groove/Move 2*** es mucho mejor, esto se debe a que en la primera parte todos los personajes se regían por unos movimientos predeterminados iguales para todos *(menos en los "solos")* es como si en un juego de lucha, todos los golpes y ataques se realizasen de la misma manera aunque después cada personaje hiciera un golpe diferente, en la segunda parte les

han otorgado a cada personajes sus propias combinaciones diferentes de flechas para realizar los movimientos, dotando a cada personaje de combinaciones diferentes, siendo así muy difícil aprenderte todos los movimientos y consiguiendo que además de llevar a un personaje de aspecto físico diferente, también cambie la forma de manejarlo.

La segunda parte posee tres modos diferentes de baile, el fácil, normal y *MIX*, el modo más sencillo consiste en que sólo aparecen flechas, sin tener que pulsar botones para realizar los movimientos, el modo normal es igual que en la primera parte y el modo *MIX* consiste en mezclar flechas y botones haciéndote un verdadero lió, solo aconsejable para auténticos expertos en ***Bust a Groove/Move.***

Bust a Groove/Move 2 WIN!!!

Round 5: PERSONAJES

Bust a Groove/Move 1 posee a un numero total de 12 personajes, un numero algo soso en estos tiempos, sin embargo la segunda parte posee 18 personajes totalmente diferentes entre si, con pasos de baile y estilos totalmente definidos.

También en la primera parte hay algunos personajes como *Hamm* que son simplemente horribles. Esto no pasa en la segunda parte, que han quitado a los, por llamarlos de alguna manera, "personajes feos" (menos *Frida,* ¿por qué la quitaron?) para poner en ***Bust a Groove/Move 2*** una plantilla de casi todos los personajes de la primera parte rediseñados para mejor, y otro tanto más nuevos, bastante chulos o como mínimo graciosos. La verdad es que la diferencia entre la primera parte y la segunda respecto a personajes no es muy bestial, pero por poco gana el:

Bust a Groove/Move 2 WIN!!!

Round 6: ESCENARIOS

Como ya he dicho antes, los escenarios de la segunda parte están mucho más cargados y son mucho mas bonitos que los de la primera entrega, destacando los decorados de *Shorty, Heat, Kelly y Kitty-N*. Por ejemplo, en el escenario de *Shorty*, un parque temático de dinosaurios (o algo así), iremos bailando en una balsa que va pasando por todo el parque, entrando a cuevas y viendo como volcanes entran en erupción, tomando protagonismo en la acción total del juego.

También es destacable que según como bailemos, ocurrirán diferentes cosas en los escenarios.

Los fondos de la primera parte no son malos, pero le faltan muchas cosas, como una mayor rotación de cámaras o más movimiento en general, dándoles una presencia sosa.

Bust a Groove/Move 2 WIN!!!

Round 7: MÚSICA

Llegamos a un apartado muy importante en estos dos juegos: la banda sonora.

Las composiciones musicales del ***Bust a Groove/Move 1*** son geniales, con temas como el de *Kitty-N* o *Hiro Kun* que son buenísimos, pero el problema es que las músicas de la segunda parte son también magistrales, por lo que la decisión es difícil.

En la primera parte las músicas están muy bien coordinadas con cada personaje y estilo de baile, en la segunda parte están algo más libres.

La segunda parte tiene más músicas, de una duración igualmente más extensa, declinándome por éstas.

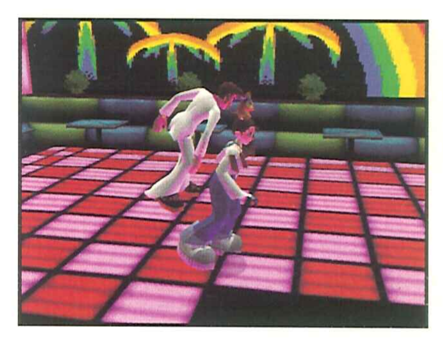
No quiero decir que ***Bust a Groove/Move 2*** tenga mejores músicas, solo que particularmente a mí me gustan algo más.

De todas maneras:
Bust a Groove/Move 1 y Bust a Groove/Move 2 Draw Game!!!

Bueno pues como está claro, **Bust a Groove/Move 2** es bastante mejor que el uno, tanto en gráficos como en jugabilidad (y por poco, también en música), dando mucha más diversión que la primera parte. ¿Que no me creéis? pues haceros con la segunda parte y ya veréis...

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com











En esta página: imágenes Bust a Move 2.
En la página de la izquierda: imágenes Bust a Move / Groove.
¿Por cuál votarías tú? Mmmm... -_-

Girlfriend Simulator

MAGICAL DATE



¿Salir con chicas? Yo ya no necesito de eso, ya tengo en mi habitación tres que hacen todo lo que quiero (*espero que las lectoras no me odien demasiado por este artículo ^_^UU*).

Como la vida misma, amigos míos. Desde la primera decisión (escoger nuestro tipo de chica favorito) hasta las palabras con las que te declararás la noche en la que concluye nuestro cortejo. ***Magical Date*** es un *GirlFriend Simulator* con todas las de la ley que sólo se desvincula del clásico intercambio de preguntas y diarios semanales en un aspecto decisivo: El éxito de nuestra relación vendrá determinado por una serie de pruebecillas de lo más estúpidas que, si bien no llegan al grado de absurdo de la saga ***Bishi Bashi***, llegan a ser, cuando menos, graciosas (bueno... decir que esa especie de *Sapo Fighter* a base lengüetazos NO es absurdo, me puede acarrear problemas ^^).

Taito, compañía por todos conocida, sacó este juego el 20 de noviembre del 97. Como podéis ver, se trata de un juego ya bastante veterano cuya fórmula aún no he visto mejor explotada (miento como un bellaco, he visto juegos cuyo objetivo era fotografiar ropa interior femenina... mientras la chica en cuestión la lleva puesta ¬¬). A estas alturas cualquier necio puede pensar que gráficamente está desfasado, pero no solo no sólo no hay nada mejor en este género sino que además no se suelen ver personajes de ese tamaño moverse como lo hacen nuestras tres protagonistas.

Permitidme que os comente con un mínimo de rigor la mecánica del modo Arcade (o Modo Historia, como más os guste llamarlo ^^):

Una vez que has escogido tu nombre se te da a elegir entre tres chicas de lo más especiales (y, todo sea dicho, de lo más estereotípicas):

- Por un lado tenemos a *Ayumi Ichijouji* , una madura y encantadora chica urbana que, con su aire de complicidad y su preciosa melena castaña, nos pondrá los ojos como pelotas de Ping-Pong.

- También tenemos a *Rin Midorikawa*, una divertida e infantil soñadora de 15 años que no se pensará dos veces dar un grito de alegría cada vez que se sienta feliz.

- *Kasumi Huyuno*, es una chica más reservada pero, tal vez, la más cariñosa de las tres. Recuerda sospechosamente a *Rei Ayanami* (Sí, sí, esa chica que es infinitamente mejor que *Asuka* ¿eh *Yariko*?).

Nuestra andadura consistirá en dos apartados tales como en escoger un acontecimiento significativo (como puede ser una cita en el karaoke, una tarde de deporte, echarse un baile en la disco...) y llegar hasta dicho punto por un camino compuesto de casillas (como si de un juego de tablero se tratase) que esconden ciertas pruebas que harán subir, o bajar, la opinión de la fémina en cuestión sobre nosotros.

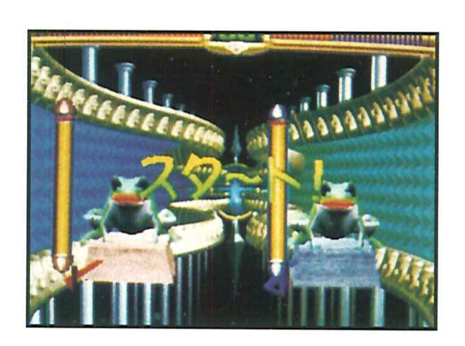
Llegamos a la parte más entretenida: ganarnos su corazón, dejar de ser unos desconocidos para llegar a ser mucho más que sus















mejores amigos. Esta escala que regirá su opinión sobre nosotros abarca gran cantidad de pasos intermedios que van desde el "¿Y tú quién carajo eres?" al "Todo lo que tengo es tuyo... y en mi casa tengo más" (^_^!!!). Estos peldaños los iremos subiendo a una velocidad que estará determinada por nuestro éxito en las pruebas (si lo haces de miedo te otorgan una "A", que generalmente te hace subir 2/3 de cada escalón. Si lo haces de pena te dan una "C" y ya puedes darte con un canto en los dientes si avanzas 1/4 de escalón). Si en el transcurso del año que estamos con nuestra chica hacemos que su opinión sobre nosotros sea, por lo menos, apoteósica, lograremos que una fría noche de invierno ella (con los clásicos pómulos sonrosados) nos invite a quererla para siempre (claro que, si la cagas en las pruebas, lo más seguro es que se monde de risa en tu cara cuando te sinceres con ella ^_^; cómo castigan las niñas estas!!!).

Las pruebas suelen ser pequeños puzzles de habilidad y rapidez visual, como luchar a lengüetazos con otro batracio, golpear fantasmas, pasar entre estructuras volando como una gaviota, contar cubos, adivinar letras e incluso someterse a un pequeño interrogatorio por parte de nuestra amada.

En el menú de opciones nos da la oportunidad de participar en mini-juegos algo morbosetes como manejar una cámara a nuestro antojo mientras la chica que nosotros hemos escogido canta su canción en el escenario que nosotros hemos escogido llevando la ropa que nosotros hemos elegido (esta opción es "Dance"); podremos someterlas a una sesión fotográfica en los escenarios del modo historia (por ejemplo podremos ir a la playa a sacar fotos de tu chica en traje de baño ^^ moooola) mientras, durante unos segundos, hacen sugerentes poses (modo Photo Studio).



Aunque el juego en sí es bastante insinuante, queda de manifiesto que no se trata de un juego erótico. Y es que los programadores han puesto varios topes para que su juego se disfrute sanamente (ejemplos: la cámara no puede bajar de la falda, las sesiones fotográficas son muy fugaces y las "protas" no tienen coletas ^o^ es bromaaa).

La música del juego está muy lograda, con ritmos electrónicos y una canción en la intro difícil de olvidar. Y no sólo la música, el apartado sonoro en general cumple a las mil maravillas con divertidos ruiditos para acompañar a las pruebas y, por supuesto, un doblaje sobresaliente que nos hará buscar durante horas el nombre de las "seiyuus" del juego.

El apartado gráfico es algo discutible pues hablamos de un producto bastante viejo, aunque si me hubiese topado con este juego en su momento tampoco haría más de lo que lo hago ahora (^^ que es broma! No me miréis así) . Vale, a las chicas se les ven las juntas de los polígonos y a veces parece que sus articulaciones son como las de los *GeyperMan* (esos muñecajos que se doblaban en todas direcciones ^o^) pero, como podéis ver en las imágenes, esas menudencias son "pecata minuta" viendo el resultado global.

¿Es perfecto ***Magical Date***? No. Estamos ante un juego que puede potenciar ese desinterés de las chicas por los juegos. Y es que incluso a mí me da un poco de vergüenza ajena ver la desmesurada ingenuidad de las tres "protas". Por ejemplo, si le saco a una de ellas una foto a tres centímetros de la entrepierna mientras toma el sol, la chica en cuestión se pondrá igual de contenta que cuando le pida que se vista de *BunnyGirl* (juer, cualquiera que lea esto se va a pensar que este juego es para depravados, nada más lejos de la realidad). Serán muy pocas las jugonas que vean algo en este juego aparte de un amortizador de baberos para japoneses frustrados sexualmente (me gusta este juego ¿paso a ser parte de ese colectivo? ^^U). Supongo que si yo me encontrase este juego en el que tuviese que ver a tres machotes hacer poses también me daría un poco de grima...

Tras estos dos párrafos puede que penséis que estamos ante un juego conflictivo. En absoluto, lo que he dicho es cierto pero es un juego muy cuidado, muy original, muy desenfadado y, sobre todo, MUY divertido (los dobles a este juego compitiendo por el amor de una chica son sólo equiparables a los del ***Next King*** ^o^). ¿Habrá algún ***Magical Date*** para **D.C.** o **PSX2**? El resultado puede ser mortal *^_^*

Amano
amano_ai@retemail.es







LOS VIDEOJUEGOS: TODA UNA SAGA DONDE LO PASARAS "DE MIEDO"

Darkstalkers es sin duda una de las sagas más impactante de **Capcom**. Comenzaría su andadura en 1994, y llegaría hasta nuestros días con 4 entregas. La primera de ellas fue el comenzar de la saga, que nos presentaba un total de 10 personajes más 2 jefes finales. El juego ganó en poco tiempo sus adeptos, al mostrar lo que quizás sería la más divertida cara de los clásicos monstruos y bestias de varios países del mundo.

Tardó un año en aparecer su continuación, llamada ***Vampire Hunter*** (tenemos que decir que *Darkstalkers* en Japón se llama "***Vampire***" a secas, y todas sus entregas llevan esa palabra en su título, aunque en USA se encarguen de cambiarle el nombre), que aumentaba el número de personajes en 2, y además aumentaba la nada despreciable cantidad de golpes, especiales (todos ellos aderezados con un singular sentido del humor) y también nuevos ritmos musicales siguiendo la misma línea, aunque los decorados permanecían intactos, salvo los dos nuevos. Más o menos por ese año aparecería su conversión doméstica en formato CD para **Saturn**, mientras que los usuarios de **Playstation** nos tuvimos que conformar con la primera entrega con una intro nueva y canción de *ending* vocal (la misma que se incluiría más tarde en la serie de anime).



La tercera y cuarta entregas fueron cogidas de la mano, nada más ponerse en los recreativos ***Vampire Saviors***, **Capcom** anunció que estaba en camino lo que sería una ampliación de ésta, con los personajes que fueron eliminados (véase *Pyron*, *Phobos* y *Donovan*). Esta versión ofrecía un nuevo lavado de cara a todo el juego, y si bien su punto negro fueron las melodías, el resto era una auténtica obra de arte, todavía más golpes y más graciosos. En **Saturn** se vio una versión que recopilaba (o fusionaba) estas 2 entregas, y para la consola de **Sony** una versión especial, con menos *frames* de animación, pero nuevos personajes escondidos y modos de juego. Curiosamente, pese a que ***Vampire Saviors*** se vio en los recreativos de todo el mundo con este nombre, tanto la versión americana como la europea para la consola **Playstation** cambiaron el título a *Darkstalkers **3***. En la actualidad hace casi 2 años que no aparece un nuevo ***Vampire***, pero no creo que **Capcom** se retrase mucho... y es que ***Vampire*** siempre será mi saga preferida de **Capcom**.

Poco antes de que **Capcom** comenzara con el proyecto ***Vampire Saviors***, ya se pudieron ver los primeros bocetos de lo que sería la tan esperada serie de animación de ***Vampire Hunter***. Y este fue uno de los primeros títulos que la empresa **Selecta Vision** (bajo el sello **Otaku Vision**) distribuyera en nuestro país.

LA SERIE DE ANIMACIÓN: QUIZÁS TE RÍAS MENOS

La historia de los OVAs se muestra un poco diferente a la que se ve en el videojuego. La principal diferencia radica en que en el juego la acción transcurre en el mundo de los *Darkstalkers*, mientras en la versión animada los *Darkstalkers* viven y aterrorizan nuestro mundo. Y es aquí donde comienza la historia. Donde los humanos estamos siendo objeto de las más diabólicas persecuciones y matanzas por parte de los señores de la noche.

Todo comenzaría cuando una gran













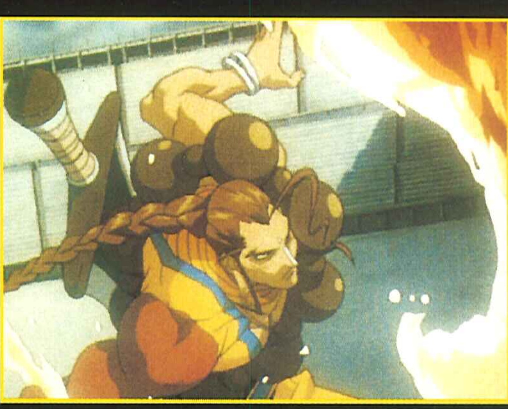
luna negra eclipsó el Sol, y la tierra se vio invadida de sombras y de criaturas de la noche. Es aquí donde la súcubo *Morrigan* entra en juego como una de los principales protagonistas, princesa de la oscuridad, y de los *Darstalkers*, se encarga de ocupar el trono que anteriormente le fue arrebatado al vampiro *Demitri*. El susodicho *Demitri* siempre clamará venganza por este echo, y prepara discretamente un plan para volver a disponer de lo que era suyo.

Cuando *Demitri* fue derrotado en el mundo *Darkstalker*, éste estableció su maldad en el mundo humano, y de este modo pudo ocupar un nuevo reinado. Desgraciadamente, la situación puede repetirse una vez llegaron los *Darkstalkers* a la tierra.

Mientras, los humanos, cansados de ver cómo son tratados como simples objetos de diversión o para secar la sed de sangre de los monstruos, y de ver cómo por culpa de la luna oscura sus cultivos se marchitan y ni siquiera pueden comer con dignidad, planean atacar a los *Darkstalkers*, pero lo cierto es que tienen pocas esperanzas de recuperar lo que es suyo.

Entre tanto, en el mundo de los humanos, entre el caos y la desesperación, algunos *Darkstalkers* no están de acuerdo con lo que ocurre, y piensan que quizás pudiéramos las bestias e humanos vivir en perfecta convivencia. Como *Felicia*, una guapa chica gato, que se ve envuelta en una lucha entre los humanos y el *zombie Zabel Zarock* (aquí conocido como *Lord Raptor*).

Mientras, lejos de allí, *Demitri* planea entrar de nuevo en el mundo de las tinieblas y así volver a su casa, pero *Morrigan* se le interpone en el camino. Pero tan cruenta batalla se ve entorpecida por un



grupo de robots llamados *Phobos*. De este modo se ven obligados a formar equipo momentáneamente, y una vez derrotados se pospone la lucha hasta un momento más propicio.

Las bajas entre los humanos están siendo cada vez más notables, y los ánimos se marchitan cada día más. En un pueblo comenzarán a sucederse unos hechos que serán decisivos para el futuro, pues *Anita* (aka *Amanda*) conoce al errante monje *Donovan*.

Aquí es cuando el monje cazavampiros cobra protagonismo en la historia. Este impresionante monje luchador tiene una herida muy profunda en su corazón desde el momento de su nacimiento, pues es hijo de una humana y un *Darkstalker*, y piensa que su sangre no humana le traicionara y la detesta de tal forma que piensa que la única manera de subsanar su existencia es matar a todos los *Darkstalkers*. Por otro lado, *Anita* es una chica humana con grandes poderes paranormales, a quien todo el mundo teme y toma por una *Darkstalker*.

El primer trabajo de *Donovan* tras conocer a *Anita* será el que le encarga un rico comerciante, que no es otro que derrotar a *Bishamon*, una criatura de las tinieblas que se encuentra en un desfiladero cercano y que tiene atemorizada la ciudad. Pero el verdadero propósito de la misión es la avaricia por conseguir la armadura que, se dice, dará poder ilimitado a quien la vista. *Donovan* llegará justo en el momento adecuado para salvar a unos "pobres" señores que fueron atacados por la armadura. Tras un feliz desenlace, el alma poseída por la armadura le da ánimos para seguir con su justa causa y que de este modo no cometa el mismo error que él.

Tras este hecho, *Donovan* conocerá a *Lei Lei* (y su fallecida hermana) que se ganan la vida de igual manera que él, pero cobrando por sus servicios. Mientras el auténtico mal se acerca a la Tierra.... *Pyron* se acerca. De este modo se forma este pequeño equipo que pretende establecer un orden en la Tierra. Pero el verdadero equipo está por formarse, y si de este modo esto se llegara a cumplir, *Pyron* estaría perdido.

La serie llega a ocupar 6 OVAs de 30 minutos aproximadamente cada uno. De la serie se puede destacar el diseñador de personajes, que es el mismo de ***Street Fighter II Animated Movie*** y ***Gundam***, de modo que el grafismo es bastante grato. La animación es de un gran nivel, sin llegar a cuotas de perfeccionamiento de las que vimos en ***Ghost in the Shell***. La música mantiene un ritmo muy parecido al del videojuego, y se puede encontrar recopilada en un CD de 62 minutos de duración bastante recomendable, del que además se han visto copias por el salón del manga (plasmado por alguna compañía taiwanesa, supongo...).

Sobre el guión... engancha mucho, tiene un encanto especial que al menos a mí me atrae mucho, la ambientación, los personajes y su carácter... todo genial, aunque la verdad es que hay diversidad de opiniones sobre este tema, pero lo mejor es que la veáis vosotros mismos y juzguéis.

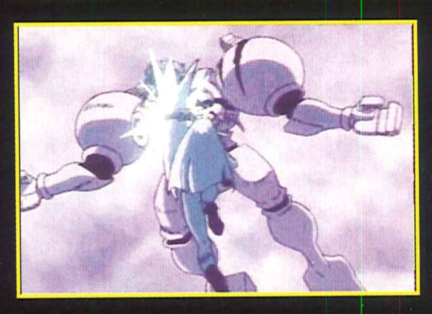
Entre los puntos negro encuentro varios. El primero es que quizás es demasiado seria, y se echa en falta quizás un poco del desenfado del videojuego. En segundo lugar el que sólo se traten en profundidad algunos caracteres. De hecho hay personajes (como mi preferido, que no es otro que *Sasquack* -_-) que sólo salen 10 segundos en todos los OVAs. El tercero quizás va unido al anterior, pues el último OVA da la sensación de ser acabado deprisa y corriendo para dar por terminada la serie, de hecho el final no me gusta un pelo (pero al resto le daría sobresaliente).

Sin duda a los fans del juego no defraudará ver cómo sus personajes se mueven por la pantalla de su tele sin ser *sprites*. Y si no tienen la posibilidad de hacerse con los vídeos de **Otaku Vision**, quizás sí puedan verla serie en una repetición en **Via Digital** (si dispones de ella, claro) ^_^.

Mangafan
mangafan@teleline.es







ARTÍCULO

DEL V SALÓN DEL MANGA, EL CÓMIC, EL COLECCIONISMO, LOS VIDEOJUEGOS Y LA ANIMACIÓN (Y EL AÑO PRÓXIMO, TAMBIÉN DE LAS CANICAS, LA 3ª EDAD Y LOS CHICLES DE MENTA)

CRÓNICA DE LA SUPERVIVENCIA A LOS 3 DÍAS DEL SALÓN DEL MANGA

Primera impresión

Este año hemos podido comprobar gratamente (quienes hemos asistido) un gran aumento en lo que a asistencia por parte del público se refiere. Colas interminables se formaban por las cercanías del edificio, llenas de "*otakus*" y "*videoadictos*" deseosos de entrar a uno de los mejores salones de todos a los que he asistido.

Digo esto porque este año se ha notado que la gente no iba sólo a un mero "*mercadillo*" de mangas y videojuegos; esta vez iban a divertirse, a ver a viejos y nuevos amigos, a cantar karaoke *(aunque algunos hubiera sido mejor que no cantaran...)* y, como no, a disfrazarse del personaje de anime o videojuego preferido.

Los acontecimientos ocurridos este año han sido los mismos que ya se dieron en la pasada entrega, con la diferencia de un mayor número de participantes, tanto en las ruedas de prensa como en las proyecciones del "*mini-cine*", en los torneos de videojuegos, concurso de "*cosplay*", etc...

Sala de actos

En los tres días que ha durado el salón hemos podido debatir sobre gran diversidad de temas tratados en la sala de actos, como "*la influencia del manga en el cine americano*", "*qué le debemos a **Dragon Ball***", la siempre interesante conversación con los "*dobladores*" de anime al español y las presentaciones de todas las novedades de las editoriales de manga españolas y, por supuesto, la charla que amablemente nos concedió **Haruhiko Mikimoto,** diseñador de series tan importantes como ***Macross*** o ***Gundam 0080***.

En la sala de actos también se presentó una sección llamada "*El cómic de fantasía heroica y el cómic de bárbaros*" exponente del cómic en general, que también tuvo cabida en este salón (ya no es sólo salón del manga y el videojuego, ahora le han metido todo tipo de basura incompatible).



Concurso de Karaoke

Se dividió en dos partes: la primera fue un karaoke libre, en el que simplemente tenías que salir, berrear (***ya que poca gente cantaba realmente...***), y luego estaba lo realmente interesante, el concurso en el que podías llevarte un suculento premio de CDs de música, juegos de diferentes consolas, libros de ilustraciones, llaveros de personajes de anime, etc... valorado en unas 64.000 pesetas.

Había premios para los ocho mejores, pasando por mejor cantante, mejor entonación japonesa, mejor coreografía, o simplemente, a la mayor simpatía.

Lo malo es que sólo estaban disponibles ocho canciones y al cabo

de tres días oyéndolas sin parar acabas un poco asqueado de ellas, los temas fueron:

-It´s Gonna Rain - "Rurouni Kenshin"
-Give a Reason - "Slayers"
-Mazinga Z - "opening Mazinger Z"
-Boku Wa Mazinga Z - "ending de Mazinger Z"
-opening de Yaiba
-Arale Chan - "opening Dr. Slump"
-opening OVA´s de Ranma 1/2
-Moment - "Marmalade Boy"

Concurso de Cosplay (disfraces)

Durante todo el salón pudimos ver todo tipo de disfraces, unos más cutres y otros que parecían sacados de la propia serie o videojuego. Lo bueno de esto es que "*la gente se lo cree*" y realizan su papel con gran naturalidad mostrando las mismas poses y gestos que los personajes por los que se hacen pasar.

El concurso de disfraces tuvo una impresionante cantidad de participantes, dejando al año anterior totalmente ridiculizado, con disfraces mucho mejor realizados y coreografías que dejaban a uno de piedra.

En el *Cosplay´99* se presentaron personajes disfrazados de **Slayers, Marmalede Boy, Rurouni Kenshin, Ranma 1/2, Dragon Ball *(ya pasados un tanto de moda...)*, Evangelion, Totoro, Momonoke Hime, Card Captor Sakura, Final Fantasy 7 - 8, King of Fighters, Fatal Fury, Street Fighter, Metal Gear Solid, Resident Evil** y otros muchos más...

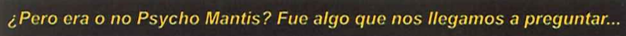
Los mejores disfraces y actuaciones para mi fueron:

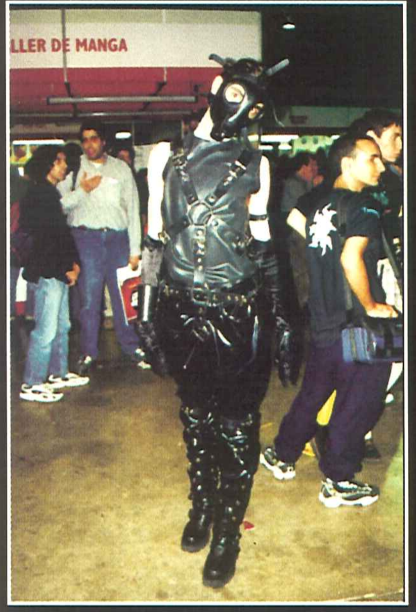
La representación paso a paso de la presentación de **Final Fantasy 8,** en la que **Squall** y **Seifer** realizan el conocidísimo y espectacular combate en el que se hacen las cicatrices de la cara.

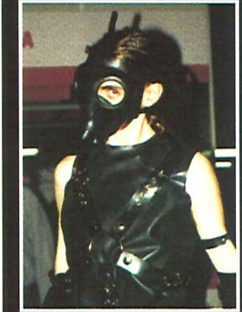
La lucha entre **Terry Bogard** y **Andy,** que estaba tan bien planteada que parecía un película de **Jakie Chan,** con golpes super rápidos, paradas y hasta volteretas en el aire ***(una pasada).***

Los zombies llegados directamente de **Racoon City** y como no **Jill, Chris, Leon y Claire** pegándoles tiros para que no se comieran al presentador...

Y **Psycho Mantis** de **Metal Gear Solid,** que a mi parecer fue el mejor disfraz de todos, digo esto porque el muchacho representaba su papel a la perfección con la misma cara de loco que tiene en el juego, realizando los mismos movimientos y gestos y de estatura y composición física casi igual, sencillamente genial.


¿Pero era o no Psycho Mantis? Fue algo que nos llegamos a preguntar...







Un toque en especial para el presentador de este concurso **Lázaro Muñoz,** que como siempre lo presentó con ganas y gran simpatía, pero que una vez más nos demostró su prácticamente nulo conocimiento en lo que a manga y videojuegos se refiere, por ejemplo se dieron casos en los que personajes tan conocidos como los protagonistas de **Records of the Lodoss Wars, Lázaro** no sabía quienes eran, o peor aún, a los componentes de **Resident Evil** les preguntaba: -¿de que serie venís?- y ellos le decían: - nosotros venimos de **Racoon City**- ***(jajajajaja que bueno!)***



Loading fue uno de los patrocinadores del torneo de Playstation que se celebró en el salón. Seguro que se habría presentado más peña si hubiese sido un juego de lucha...

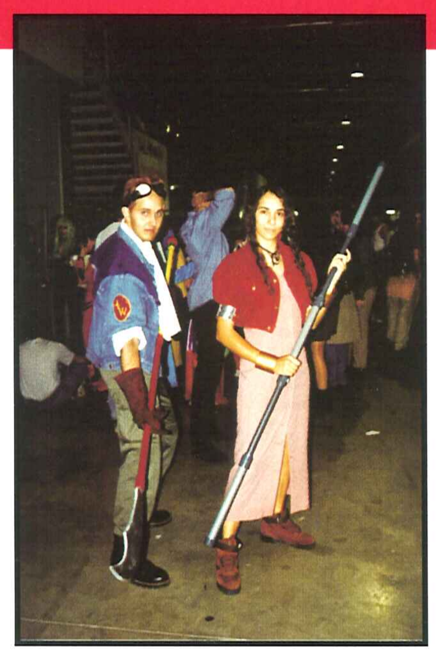
Concurso de PlayStation

Este año no ha estado muy bien esta sección del salón, ya que el campeonato fue de un juego de fútbol, mas concretamente del juego "**Esto es Fútbol**" y la verdad yo prefiero mil veces mas el del año pasado que fue de **Tekken 3,** pero bueno de todas maneras los participantes fueron muchos (***incluso más que el año pasado***) pero no tuvo tanta expectación (***es que la final del Tekken 3 del año anterior fue bestial...***)

Por algunos problemas técnicos y sobre todo por la incompetencia de **Sony España,** parece que esta sección no se va a repetir en los próximos salones.

Firmas de Mikimoto

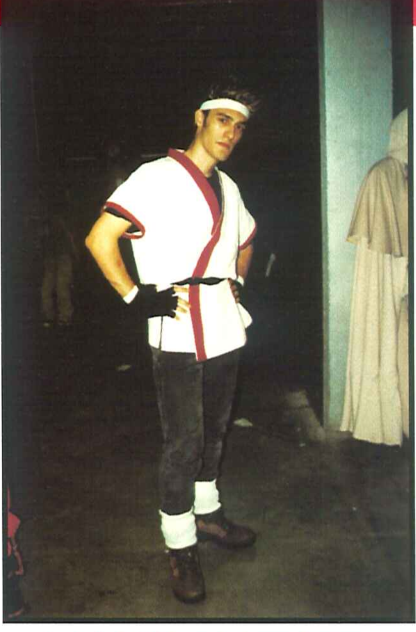
Traído por los muchachos de *Dynamic*, en un stand podíamos encontrar a *Haruhiko Mikimoto*, autor entre muchas otras obras de ***Macross***, donde se podían conseguir autógrafos, eso sí con un límite de unas 150 personas, por lo que la gente se daba tortazos para conseguir su preciado garabato. Por



La representación del mundo del videojuego fue tan importante como la del manga, pese a que sólo se otorga un premio a esta modalidad. Una auténtica pena, la verdad...



Estos tres tipos se marcaron una de las escenitas más alucinantes del concurso, reproduciendo íntegramente el combate entre Seifer y Squall del opening de FFVIII.



Ja, ja, ja ^_^ Con qué fe van algunos... este peaso Eiji incluso se marcó el pegote de tirar una bola de energía... ...que fué a parar a la cabeza de los espectadores...

suerte, uno de los redactores de la ***Loading*** se puedo traer orgulloso su "*peaso*" de firma (*Nota de Mr.Karate: ¡¡¡Mi maravilloso poster de Macross7 no lo toca ni Diooooos!!! XD*).

Exposición Go Nagai

Go Nagai fue el creador de cseries tan conocidas como **Mazinger Z**, por lo que se le puede considerar como "*autor de lujo*".

Desafortunadamente no asistió al encuentro, pero sí pudimos ver una exposición con algunos de sus mejores trabajos. En el mini museo pudimos ver varias figuras de **Mazinger Z, Devil Man, Getter Robo, Cutey Honey** y otros mas, también había teles con series y películas de este mismo dibujante, todo esto rodeado de mangas, bocetos y otras muchas cosas relacionadas con **Go Nagai.**

Sala de proyecciones

En este "*mini-cine*" tuvimos la oportunidad de ver cosas realmente interesantes, como la rarísima pero a la vez de gran calidad **"Serial Experiment Lain"**, la genial **Cowboy Bebop**, mezcla entre serie galáctica y **Lupin III, The End of Evangelion** ***(que a mi parecer se carga la serie entera...),*** los OVA´s´de **Final Fantasy** en los que había gente que se creía que salía **Cloud...** y otras muchas proyecciones mas tanto de productos del mercado español como de series y películas que raramente podremos ver algún día por nuestros lares.

Cosas que se vieron en los *stands* relacionadas con los videojuegos

En los diferentes *stands* que en el salón habían, se pudieron ver todo tipo de cosas relacionadas con los videojuegos, como posters de **Final Fantasy, Kof, Street Fighter...** muñecos de **Final Fantasy y Metal Gear Solid,** libros de ilustraciones de **Fatal Fury, Samurai Spirits, Metal Gear Solid** ***(este ultimo de una calidad inigualable)*** y otras muchas cosas mas típicas de todos los salones como tomos, llaveros, Cd´s de música, juegos de todas las consolas tanto en versión "*PAL*" como japoneses ***(algunos de los títulos que tenían eran verdaderas joyas descatalogadas)***, es decir, un autentico paraíso para todo buen aficionado al mundo de las consolas.

Y como no podía faltar, el stand de **Ares Informática** donde estábamos de aquí para allá los redactores de la revista abiertos a charlar el rato que hiciera falta con todas las personas que nos quisieran conocer personalmente.

En definitiva, esta ha sido el mejor salón del manga y el videojuego por la gran afluencia de publico y el "*buen rollo*" de todas las personas que asistieron, disfrazados o no, o simplemente para pasar un buen rato con los amigos y personas que tienen los mismos gustos que tú. Si fuisteis al salón enhorabuena y a los que no fuisteis o no pudisteis ir, os animo a que el a o que viene os pasáis por esta macro reunión de aficionados al manga y los videojuegos, no os decepcionará, os lo aseguro.

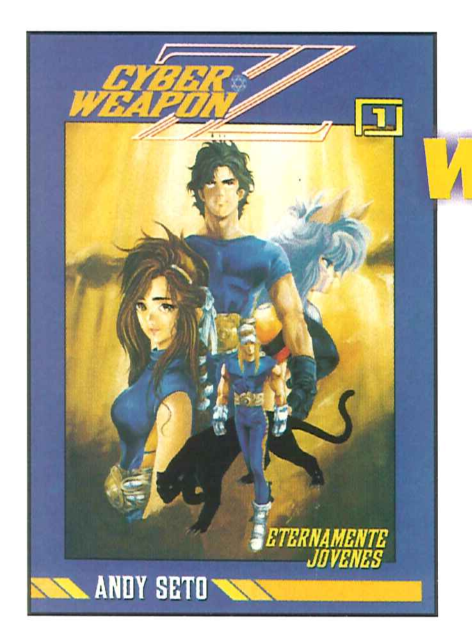
Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com

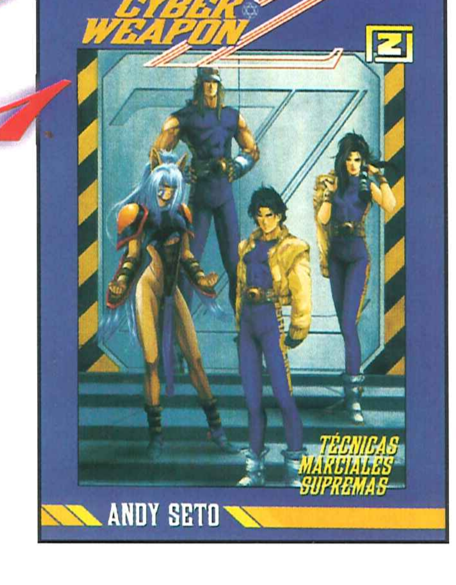
Estuvimos prácticamente todos en el salón. En un intento de salir muchos conseguimos posar (o algo así) los siguientes redactores (de izquierda a derecha): Rinoa, Solid Snake (antes Sbroly), Mr.Karate, Evil Ryu, Megaman y Zer0Sith. Amano iba por ahí de Sakura, y Mangafan a su xxxxxx bola. Tras la foto, salimos disparaos a seguir jugando torneos de KOF99... XDD



Fotografía: **Sergi Saldaña**

CYBER WEAPON Z

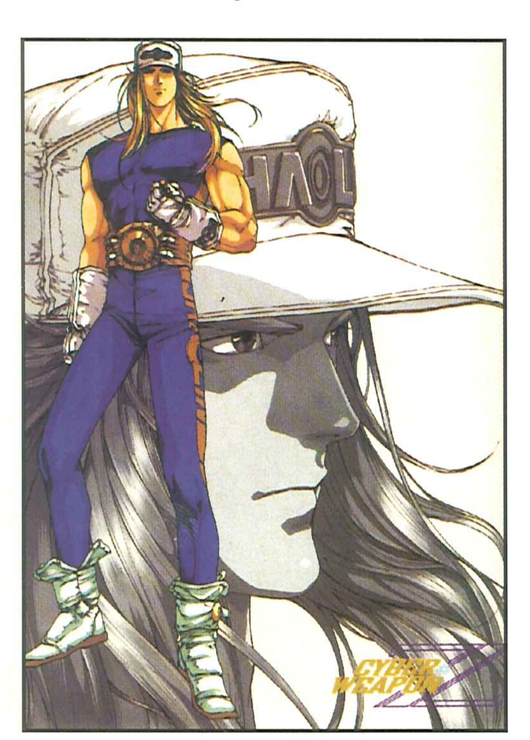




Hemos estado muchos años sin poder disfrutar de un manwa traducido al español. Finalmente, la carrera ha vuelto a comenzar, ni más ni menos que con el mejor de sus representantes: Cyber Weapon Z...

Este ambicioso proyecto, que desde luego ha acarreado un gran triunfo, nos llega de la mano de *Andy Seto* y *Chris Lau*, como dibujante y guionista respectivamente.

Es una serie de 10 volúmenes, todos ellos a color desde el principio hasta el final, y está considerada como la obra cumbre de este dibujante.



Andy Seto debutó en el mundo del cómic de la mano de Jademan, una editorial de la que, si mal no recuerdo, llegaron hasta nosotros los cómics de **Drunken Fist** y **Tigre Wong**, y después de pasar por otras llegó hasta la editorial Freeman donde después de guionizar y dibujar obras como **Kill Sword**, se une a *Chris Lau* para hacer esta nueva serie.
Ahora, ya acabada, están trabajando en otra, **Liu to Tenso**, de la que esperan sea un gran éxito como la anterior, y además no se descarta la posibilidad de hacer una segunda parte de **Cyber Weapon**.

Es importante hacer mención de que este autor está considerado como uno de los dibujantes con mayor calidad gráfica del momento.

Su compañero de reparto, *Chris Lau*, además de guionizar, es el presidente de la Editorial Freeman

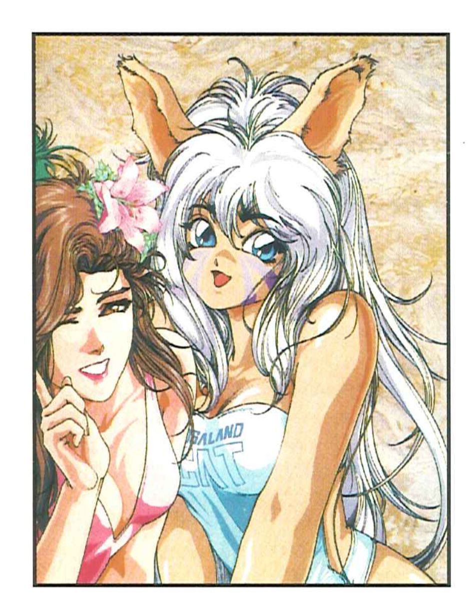
Cyber Weapon Z nos relata una historia que tiene de trasfondo luchas constantes, tanto que ha sido comparada con **Street Fighter**, aunque yo no le encuentro mucho parecido, excepto en que hay luchas, claro.

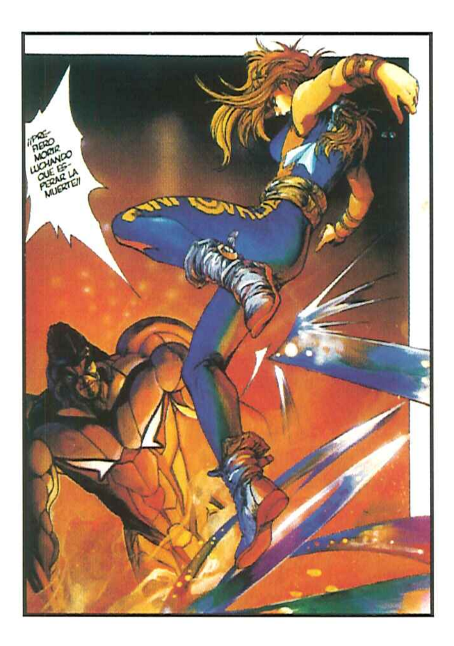
Sus protagonistas son los siguientes:

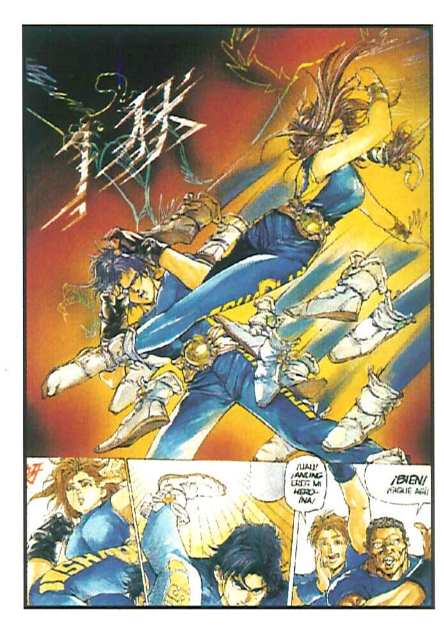
PARK IRO: Un joven estudiante con un talento muy especial y que comienza sus entrenamientos en la escuela Shaolin del sur.

ANN LING: Es una guapa jovencita que desde muy joven comenzó a practicar las artes marciales, ya que sus padres también las practicaban.

LONEKEN CARLSBERG: Es un estudiante de la escuela Shaolin del sur que tiene los más altos conocimientos dentro del programa que ha diseñado la escuela. Posee una gran capacidad como líder y un gran potencial en las artes









marciales. Aprende las 72 técnicas del Shaolin, que son consideradas como las más poderosas.

ROSALAND: Es la esclava de *Loneken* y obedece fielmente sus órdenes. Tiene la habilidad de transformarse en pantera negra, así que aunque es una chica jovencita, cuando se transforma tiene muchísima fuerza.

La historia basa su comienzo en una introducción explicativa sobre los templos del Shaolin del sur. Estos ayudan a las personas a desarrollar su poder mental y físico, siempre y cuando estas personas posean innatamente las cualidades necesarias para adquirirlo. Cada año, el templo que enseña las 72 técnicas del Shaolin acoge algunos nuevos alumnos que han sido seleccionados para ello. El templo se encuentra situado en una isla flotante, en el cielo, y está equipado con la mejor tecnología, conteniendo el segundo ordenador más potente del mundo, aparte de manuscritos con información sobre y estudios sobre la raza humana...

Este año, entran dos nuevos estudiantes: *Park Iro* y *Ann Ling*.

El motivo es muy diferente para ambos protagonistas, los dos han sido elegidos, pero *Park* entra tras haber sido abandonado por su novia, *Soti*, que se ha marchado con uno de los exmiembros de los templos de Shaolin del norte, y ahora perteneciente al ejército demoniaco de *Soloté*. Por su parte *Ann Ling*, que proviene de padres que practicaban artes marciales, entra en el templo para seguir su práctica.

Allí encuentran un compañero: *Loneken*, que es considerado el más poderoso y que ha llegado a alcanzar un nuevo nivel de poder: "Cyber Weapon Power". Por supuesto, es la mano derecha del maestro *Tensô* (el que enseña las diferentes técnicas).

Loneken va siempre acompañado de *Rosaland*, una especie de mujer pantera que obedece todas sus órdenes y está completamente a su servicio.

Y la primera pelea comienza cuando nuestro querido protagonista se enfrenta al engreído *Loneken*, naturalmente pierde, (no olvidemos que a los protagonistas chupa cámaras les dan para el pelo primero, y al final resultan ser los mejores). Es en ese momento cuando *Park* piensa que debe entrenarse muy duro para ser el más fuerte.

Pero mira por dónde, la suerte está de parte del chaval, cuando el demonio *Molitofu* ataca el templo, *Park* absorbe parte de los programas de Shaolin, y se convierte en el ser más poderoso del mundo (así no hace falta que se entrene para ser el más fuerte).

En el resto del manwa, todo son peleas, batallas y entrenamientos. Vamos, como si fuera un videojuego de lucha.
¿Para qué seguir contando cuando está saliendo en castellano?

Mae Fernández
otaku@lander.es



BANDAS SONORAS

LOS JUEGOS YA NO SUENAN COMO CHICHARRAS

Lyrics

LUNAR
SILVER STAR STORY COMPLETE

"Opening Song"
Compone: Noriyuki Iwadare

In your dreams, magical thoughts...
All things are real unless you dream they're not.

In your dreams, love is the plot
carried on wings of hope.

Each of our souls intertwine, when we do.

Instantly we see it the time to grow and be it when
everything is pinned on a hope.

Let rise the dreams of your heart,
that innocent youth careless and kind.

Free to roam the breeze in love
only when two brilliantly shine as one...

"Boat Song"
Compone: Noriyuki Iwadare

Wishing on a dream that seems far off hoping it will come today.

Into the starlit night, foolish dreamers turn their gaze,
waiting on a shooting star.

But, what if that star in not to come? Will their dreams fade to nothing?
When the horizon darkens most, we all need to believe there is hope.

Is an angel watching closely over me?
Can there be a guilding light I've yet to see?
I know my heart should guide me, but, there's a hole within my soul.

What will fill this emptiness inside of me?
Am I to be satisfied without knowing?

I wish, then, for a chance to see, now all I need, <desperately>

If my star to come...

NOVEDADES

G. D. WILD AMBITION ORIGINAL SOUNDTRACK



La *BSO* de la primera entrega poligonal de la saga **FATAL FURY**. Quienes hayan jugado a la adaptación de este *arcade* de lucha para **PSX** conocerán de sobra estas melodías, muy en la línea de los títulos de **SNK**.

PARASITE EVE REMIXES



Se trata de un CD muy alejado de lo que **Square** suele ofrecer. Contiene remezclas de las principales sintonías del ***Parasite Eve*** al estilo ***Beatmania*** (de hecho uno de los compositores es habitual en este juego). Música DJ

BANDAS SONORAS

LEGEND OF ZELDA 64 HYRULE SYMPHONY



Uno de los mejores CDs que han pasado por mis manos. Las composiciones musicales de este juego son tan buenas que al oírlas en versión sinfónica pensarás no haber disfrutado nunca de nada igual...

KING OF FIGHTERS '99 ARRANGE SOUND TRAX



Podría decir que, aunque siga cierta línea típica, se sale de lo común en **SNK**. Curiosas interpretaciones del original **soundtrack** del ***KOF99***, que es mejorado increíblemente. Muy recomendable para fans del **KOF**.

PARAPPA THE RAPPER ORIGINAL SONGS



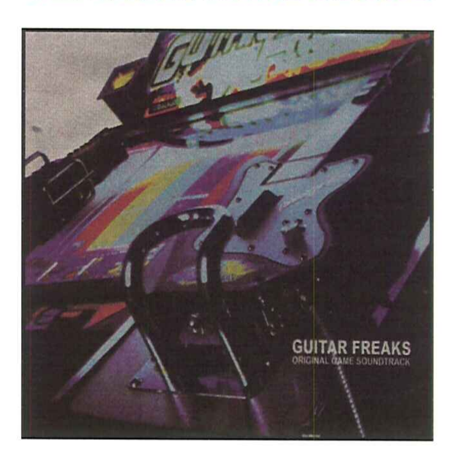
Las míticas canciones Hip-Hop de este innovador juego se dan cita en un colorido CD. ¿Cuántas veces has querido cantar aquello de "*kick, punch, Is all in the mind*"? Un sacrilegio no tenerlo ya en la estantería. ^_^

GUILTY GEAR ORIGINAL SOUND COL.



Los chicos de **Team NeoBlood** tuvieron un increíble acierto al contratar a los tipos que pusieron la música guitarrera al ***Guilty Gear***. Si eres de los que flipan con los punteos, ya sabes el alucine al que te enfrentas...

GUITAR FREAKS ORIGINAL GAME SOUND



18 pistas de audio con la BGM de este *arcade* original de **Konami** + 6 pistas especiales. Este CD, para los no iniciados en ***Guitar Freaks***, tiene músicas punteras. Y no, no he escaneado mal la portada, esque es muy rara...

SNK CHARACTER SOUND IORI YAGAMI



Todas las pistas de audio de la saga ***King of Fighters*** correspondientes a *Iori Yagami* reunidas en un solo CD, junto a sus temas vocales y varias pistas inéditas. Para fanáticos de **SNK**. No es fácil de conseguir, aviso...

SECCIÓN EMULADORES

ENTREVISTA SOBRE NEO·GEM

La siguiente es una entrevista realizada vía IRC a Hans, uno de los componentes del equipo que ha realizado Neo·Gem, uno de los pocos emuladores de Neogeo (que funcionan). Antes de nada quiero avisar que programar emuladores no es ilegal, lo ilegal es disponer de la *rom* sin tener el juego original.

Mangafan: Aquí comienza nuestra entrevista con uno de los autores del emulador de **Neogeo** y **Neogeo CD**, el **Neogem**. ¿Cómo comenzasteis con el proyecto de crear un emulador de **Neogeo** y **Neogeo CD**?

Han: Comenzó porque somos unos fanáticos de los juegos de **Neogeo**, y estábamos hartos de ver proyectos de emulación que sólo se quedaban en los principios, así que decidimos empezar uno nuevo nosotros mismos. Después empezamos a buscar *ROMs* de **Neogeo** por *Internet*, los cuales eran muy difíciles de encontrar en aquella época, y contactamos con autores de otros emuladores, como los de **NeoPC** (también españoles), o los de **Neorage.** La mayoría de ellos no se dignaron ni a contestar nuestras cartas.

M.: Vaya. ¿Cuántos sois los componentes del equipo?

H.: Sólo yo y **Kray** (un colega de la *"uni"*)

M.: ¿Alguien más colabora con vosotros?

H.: En realidad no, aunque muchos colegas nos daban ánimos.

M.: ^_^

<Han> ^_^

M.: ¿Tenéis pensado terminar **Neogem**? (Al menos para escuchar sonido).

H.: Pues me parece que no, porque creo que el **NeoRAGEX** emula la **NEO·GEO** casi a la perfección, y creo que es mejor aprovechar el tiempo en otros proyectos.

M.: Comprendo. Antes me comentaste que tenías otro proyecto en mente. ¿Se puede adelantar algo? ¿un emulador de **Neogeo Pocket Color**?

H.: Bueno, en mente tengo muchos, uno de **CPS2** (aunque la maldita encriptación me impide continuar), uno del ***Virtua Racing*** (desconozco el procesador central :P), y otro al estilo **MAME** con otros colegas de *Internet*.

M.: ¿Pensaste en mi consejo?, dicen que se pueden encontrar ya *roms* de **NGPC** ^_^

H.: ***Sip***, de **Neogeo Pocket** estaría bien, pero estoy cansado ya de la **Neogeo**, aunque quién sabe ...

Quiero probar otros sistemas, sobre todo tengo ganas de probar algo en 3D.

M.: Eso estaría muy bien. ¿Viste las imágenes de ***The Impact***? Son impresionantes.

H.: Sí, sí que las he visto, me quedé "flipao", la gente va a saco.

M.: ^_^.

H.: Y los de ***UltraHLE*** que... también tela.

M.: ¿Tú eres de los que piensan que no deberían emularse juegos y sistemas tan nuevos?

H.: Este es un tema complicado... Ummm

M.: Ya, bueno, si no quieres meterte en esos temas lo comprendo ^_^.

H.: No, da igual. Yo soy partidario de que se emulen los nuevos sistemas, y creo que en un futuro todo terminará pasando por el **PC**. Además, también hice el emulador porque tenía curiosidad de saber cómo funcionaban y cómo se programaban (aunque la principal razón fue el vicio ^_^ , si no habría hecho uno de **Spectrum**, jejeje).

M.: ¿Te fue muy difícil emular **Neogeo**? ¿Cuál fue tu principal problema para llevar a cabo el emulador?

H.: Sí que fue difícil, el principal problema que tuvimos fue la falta de *ROMs* de **NEO·GEO** que había en el momento de empezar, y que no existía ninguna documentación técnica sobre la **NEO·GEO**. Para que te hagas una idea te puedo decir que tardamos un año en que el emulador comenzara a emular algún juego de **NEO·GEO**.

M.: Por último, y para finalizar, le pedí que enumerara sus 5 juegos preferidos de **Neogeo** y sus 5 títulos preferidos en general.

Los 5 juegos de **NEO?GEO** :
- ***King of Fighters '98***
- ***Metal Slug 1 y 2***
- ***Aero Fighters 2***
- ***Last Blade 2***
- ***Joy joy kid*** (el primero que funcionó con el emulador :))

Los 5 juegos en general :
- ***Half Life*** (PC)
- ***Resident Evil 2*** (PC y **PlayStation**)
- ***Soul Blade*** (**PlayStation**)
- ***X-Wing Alliance*** (PC)
- ***VGA Planets 3*** (**PC**, juego por *e-mail*)

Muchas gracias **Han** por la entrevista concedida sin previo aviso **^_^**.

Mangafan
mangafan@teleline.es





SECCIÓN EMULADORES

EMULADORES DE MEGADRIVE / GENESIS

Sin duda el gran éxito en el campo de las videoconsolas para **Sega** fue su **Sega Megadrive** (o **Genesis**, como fue rebautizada en los USA).

Sega se ganó un gran sector del publico quizás gracias a que fue una pionera en el sector de los 16 bits, y también en gran medida a las casi perfectas conversiones de los arcades de la época.

Megadrive permanecería imbatible hasta que **Nintendo** irrumpiera en Europa con su **Super Nintendo** y sus "súper 16bits" de potencia. En ese momento en el mercado hubo un lucha por el liderazgo. Por una parte estaban las impresionantes cualidades técnicas de **SuperNes**, que no hacían más que asombrar al público, y por otro lado la popularidad de **Megadrive**, que ya estaba en una gran cantidad de hogares, y los chavales de la época se declinaban en muchas ocasiones por la opción de **Sega** gracias la posibilidad de cambiar títulos con su mejor amigo, vecino, familiar... finalmente el mercado fue poco a poco acercándose a **Super Nintendo**.

En el mundo de los emuladores **Megadrive/Genesis** está emulada perfectamente, y salvo algún pequeño fallo gráfico en contadas ocasiones, todos los juegos funcionan perfectamente. De hecho hace meses que no aparece ningún emulador de esta consola, y ya se actualizan muy poco los emuladores existentes mientras que de **Super Nintendo** tenemos nueva versión cada poco tiempo, y encima aparecen nuevos emuladores cada día. La razón de que **Genesis** alcance tal perfección de emulación en estos momentos se debe a varios motivos. Por un lado está el hecho de que **Sega** lanzó mucho antes su consola de 16 bits, y por esa razón tuvieron más tiempo los programadores de emuladores para tales resultados. Otra es que, sin duda, el *hardware* de **Megadrive** es mucho más básico, y no contiene chips específicos para determinadas funciones, como alguno específico para rotaciones de *sprites*, o los que se incluían más adelante en los propios juegos para la aceleración de creación y movimiento de polígonos (**Sega** sólo hizo un juego con este tipo de chips, que no fue otro que el ***Virtua Racing***).

En la red podrás encontrar varios emuladores de muy diversas calidades. **Dgen**, **Genecyst**, **Kgen98**, **Storm SGE**, **Vgen**, **Xgenem**... todos ellos funcionan bastante bien, pero encabezando el mercado nos encontramos **Genecyst** y **Kgen98**, ambos de una calidad muy similar. La hora de la elección entre estos dos emuladores es bastante difícil, **Genecyst** es el más rápido, pero **Kgen98** es más compatible. Aunque si tuviera que decidir entre uno de los dos quizás me quedaría con **Kgen98**, que ya para mí se ha vuelto un clásico **^_^**. Lo mejor sin duda es tener ambos, pues si algún juego se te resiste en uno, seguramente funcionará perfectamente en el otro.

Impartiremos una pequeña clase para principiantes:

La forma de ejecutar los juegos es exacta a el resto de emuladores:

Nombredelemulador
nombredeljuego.extension

por poner un ejemplo aquí tenemos el siguiente:

kgen98 sonic.smd

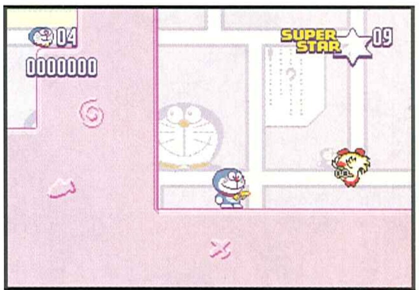
Ambos emuladores incluyen un *GUI* (menú) muy sencillo de configurar, aunque también tenéis la posibilidad de configurarlo desde la línea de caracteres al ejecutarlo. Todo eso viene muy bien explicado (en inglés) en el *txt* que acompaña los emuladores. Pero tened en cuenta que si hacéis alguna modificación una vez ejecutado el emulador, deberéis salir de él y volver a entrar para que el cambio sea efectivo...

Mangafan
mangafan@teleline.es











ATHENA

Awakening from the ordinary life

Dedicamos este mes el apartado de bocetos al elegido como juego olvidado del mes. Podemos apreciar en los bocetos de este juego que SNK ha sabido dotar de un nuevo look juvenil al personaje suyo que en más ocasiones ha cambiado de ropa. Eso sí, la versión poligonal de Athena dista mucho de este acabado tan magnífico que podéis ver a continuación...







Frikilandia

El paraíso de quienes realmente lo viven...

SECCIÓN DE CORREO - DIBUJOS DE LOS LECTORES - PENSAMIENTOS OTAKUS

Mmmm... -_- He de admitir que en un principio pensaba que cuatro páginas serían bastantes para contestar todo el correo y poner un buen puñado de secciones (ya sabéis, contactos, gambas...), pero cada mes me dejáis bien en claro que eso es imposible. Si encima tenemos en cuenta que me gusta poner todos los dibujos que mandáis... Mmmm... -_- Difícil está la cosa...

Comenzamos:

Fernando Alcalá Suarez (Cáceres) manda dos dibujos de las chicas del ***Final Fantasy VI*** (que he colocado en la última página de la sección) muy en la línea de ***SailorMoon***. Quiere cartearse con fans de ***Final Fantasy***, y como esta vez no tenemos espacio para los contactos, pongo aquí la dirección:

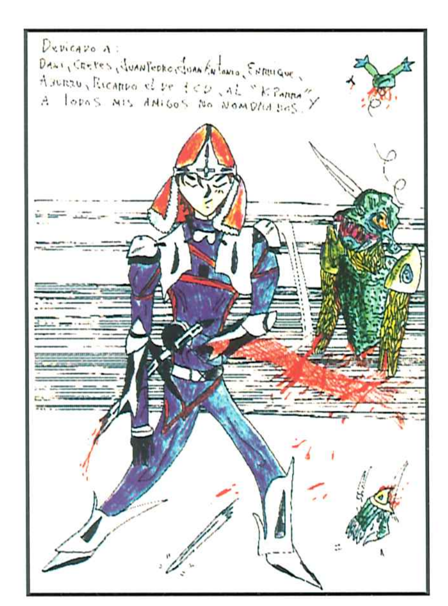
Avda. Virgen de Guadalupe, 27, 6ºF
C.P. 10.001 CÁCERES

Kael Saeri (Govar, Granada), nos manda una carta llena de dibujillos y nos pregunta si no mandáis mascotas para la revista. Pues no, la verdad, y como has sido la primera, te coloco el dibujo en la página siguiente. Paso los saludos a *Amano* y los demás componentes de la revista, y esto dirigido a *Ralse*, tu hermano: ¡¡Deja de quitarle la revista a *Kael* cada vez que la compra, también se la quiere leer!! Ja, ja, ja. ¡Ah! También mandas saludos para *Sirea Peluche Ñaña* (vaya nombres os buscáis), que como dices es tu mejor amiga y ayudante en la elaboración de ***Kitten's Eyes***. Pues eso...

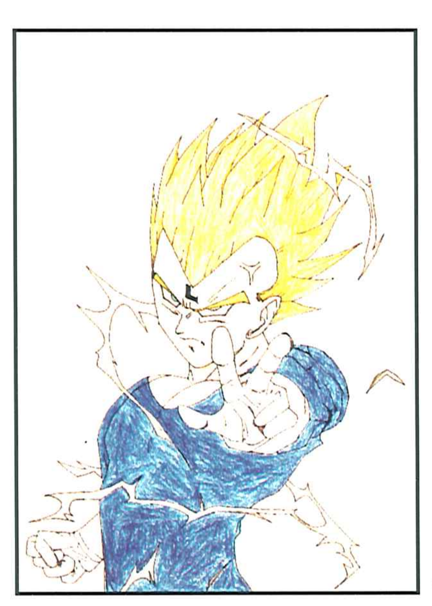
Tito "the Cat" (Las Palmas) nos ha mandado muchos dibujos vía e-mail y correo postal. Tiene problemas con la llegada de las ***Loading***, y no es el único desde luego. ¡Hay que hacer algo con la distribuidora! ¿Un especial de ***Shining Force***? Ya está en la lista de espera, no te preocupes...

Juan Manuel (Guijuelo, Salamanca) pregunta si los *Action Replay* (u otros modelos similares), así como los cables que pasan la imagen de NTSC a Pal son ilegales. Pues no, no lo son. Hay gente que se sirve de ellos para poder piratear, pero ya me explicarás a mí cómo puedo disfrutar de mis maravillosos juegos de importación sin pillarme un cable en condiciones. Además, los más torpecillos no tienen la culpa de que su *Action Replay* sirva para hacer cosas malas (a mí no me miréis, mal pensaos...).

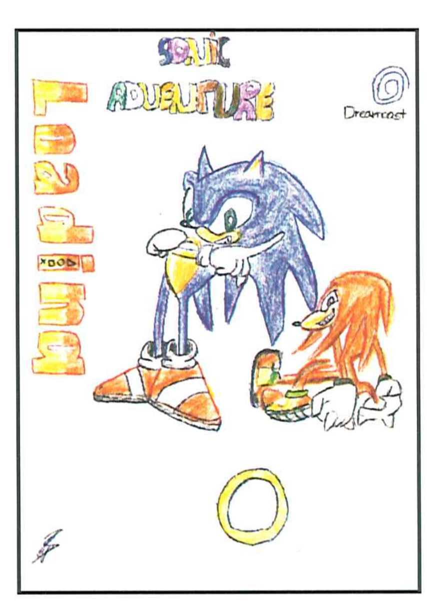
Miguel Ángel Durán (El Prat de Llobregat, Barcelona) dice que no hemos comentado el ***Final Fantasy VIII***. Eso demuestra lo bien que te leíste el número 1. Fuimos los primeros del sector en escribir sobre este juego (*como de tantos otros :P*). De todos modos, si quieres más ***FF8***, en este número se comenta otra vez. Lo de los emuladores es un tema que tratamos de resolver pronto. Gracias por mandarnos el disco con un par de ellos, aunque no hace falta que te molestes. *Roms* no pondremos ni ahora ni dentro de 6 meses (no tenemos el consentimiento de los creadores de los juegos, y por muy japoneses que sean, no vamos a caer en daros algo para meternos en un lío, lo sentimos). A España la **Wonderswam** no creo que llegue nunca. En breve os hablaremos un poco más sobre esta "pequeña gran" consola. He notado en una gran cantidad de cartas que la idea de hacer fichas de personajes de videojuegos os ha gustado, así que posiblemente en breve hagamos algo



Dibujo de Francisco Vera (Cartagena, Murcia)



Dibujo de Manolo Sabatel (Motril, Granada)



Dibujo de Borja Murillo (El Prat de Llobregat)



(incluso puede que antes de lo que imagináis).

Davinia Sánchez (Madrid) nos envía una simpática carta contándonos cómo conoció ***Loading***. No, no nos molestan las cartas largas, siempre que sean amenas y bien redactadas. Ya sabes que nos tienes aquí para cualquier cosa que desees. ¡¡Anímate y mándanos algún dibujo!!

Vicente (Sevilla) me hace la pelota de un modo que me parto de risa. Atención al comienzo de la carta: "*Adorado y omnipotente Mr.Karate...*". Joer, tío, ya te vale (*:-P*). Pues el caso es que entre las cosillas que nos dice, pide que hablemos de ***Xenogears***. Como ya has podido leer en la revista, vamos a hacer 2 dossiers de RPGs y, obviamente, el fabuloso ***Xenogears*** será uno de los protagonistas de ***Loading 6***, junto a su increíble BGM. ¿Acaso podríamos dejar a un lado un juego tan bueno? ¡Pero qué poca fe tenéis en nosotros...! Con respecto a hacer una guía del ***Xenogears***, todo se andará (tenemos ya varias pendientes).

Clarens (Móstoles, Madrid) nos quiere dar un tirón de orejas por no volver a incluir la demo jugable de ***Street Fighter Vs. KOF*** en ningún CD. Una cosa quiero dejar en claro: si hemos dicho que se incluirá, así será. Por lo pronto te diré que ya está incluida en un CD lleno de sorpresas y que, de entrada, no corresponde al número 6 de ***Loading*** (*tachaaan, misterios en la redacción...*). El vídeo del ***KOF Kyo*** que pusimos en ***Loading 2*** está tan completo como que lo hice yo con mi ordenador y no hay ni un *frame* más. Son todos los personajes que aparecen luchando en dicho juego. Yo también habría querido ver en acción a *Eiji Kisaragi* y *Ohmega Rugal*. Estoy deseando hacer un dossier de la saga ***KOF*** (ese será mio toooo, y quien se acerque lo matooo... ^_^), así que dentro de poquillo tocará.

Vanessa Faraldos (Fuenlabrada, Madrid) es aquella chica que nos envió unas fotocopias de una maqueta de plastilina hecha por ella, basada en el dibujo de *Rinoa* de la portada de ***Loading 1***. Pues bien, nos ha mandado una foto de otra figura que ha hecho, esta vez de *Morrigan* (*Darkstalkers*). Siento mucho no tener espacio para ponerla, pero te prometo que el mes próximo encabezará las imágenes de la ***Loading***. ¿Crees que podrías hacerme unas copias de las fotos de la figura de *Tifa*? Veo una pena que los lectores no puedan ver semejante obra de arte. Y qué te voy a decir de la figura que estás preparando de *Rinoa*... ¡¡Hazle la foto cuanto antes!!



Dibujo de Kael Saeri de Kitten's Eyes (Granada)



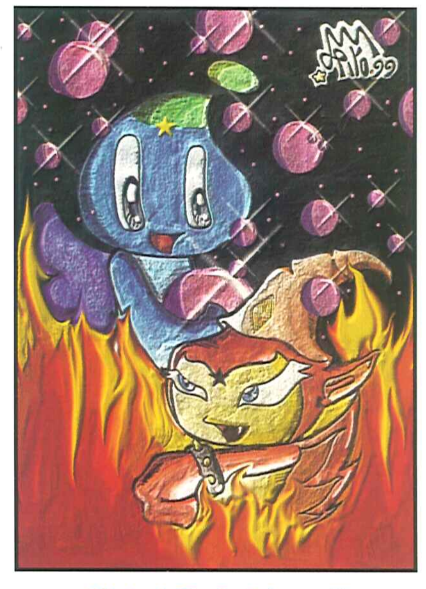
Dibujo de Tito "The Cat" (Las Palmas G. Canaria)



Dibujo de The Cat (vía e-mail)



Dibujo de Antonio Serrano (Elche, Alicante)



Dibujo de The Cat (vía e-mail)

LOADING. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2 · 08970 Sant Joan Despí · BARCELONA · e-mail: loading@aresinf.com



¿quién quiere pagar sellos teniendo Internet? E-MAILS

Este mes ocupamos 2 páginas para responder a todo el correo que teníamos atrasado desde los 2 últimos meses por falta de espacio. Supongo que, al día que estamos, aún las respuestas os vendrán bien.

José Luis Reyes (jrr00011@teleline.es). Efectivamente, como puedes ver cada mes, soy un gran fan de ***Beatmania***, y ya que hay una versión para **PC** es plan piratón, podemos aprovecharnos para mostrarle a los lectores cómo es el juego y cómo se maneja. Si cada mes ofrecemos unas cuantas canciones recopiladas, imagino que los que jamás lo vieron les irán cogiendo el tranquillo. Espero que a los demás os guste lo del ***BM98*** cada mes, porque aunque ya conozco la respuesta positiva de algunos, me gustaría saber si se os da bien, y ya que al parecer ***Beatmania*** (o ***Hip Hop Mania***, como se conoce en Europa) se edita en nuestro país (*por fíiín...*), ¿qué mejor entrenamiento que éste para cuando llegue la versión original? Me encantaría poner en la revista el modo de hacerse uno mismo las canciones de **BM98**, pero ese archivo que dices que acompaña el e-mail no nos ha llegado.



Dibujo de Clarens (Móstoles, Madrid)

Francisco Javier Amaya (e6063978@meiga.fib.upc.es) nos pidió un comentario del ***Lunar*** justo a la vez que se editaba el número con el mismo. Je, je, te ha pasado igual que a José Luis, que nos pedía ***BM98*** a la vez que ponía el CD3. En este número, tal y como pedías, encontrarás un par de canciones del ***Lunar***, así como de otros grandes **RPGs** de la historia de los videojuegos.

XSep (ib309481@public.ibercaja.es) sigue liado con el follón de *Bison*, *Vega* y *Balrog* en versiones USA y japonesa. Bueno, pues para no hacerme muy pesado, te adelanto que en breve vas a tener conocimiento de todo cuanto busques en lo que respecta a ***Street Fighter II***. Si tal como dices, el ***SFAlpha3*** no te ha gustado nada de nada, probar ***KOF98*** puede estar bien, pero creo que a lo mejor exiges más de lo que puedes encontrar hoy en día en el mercado. Efectivamente, ***KOF98*** es una buena opción para jugar a algo distinto que, además, no creo que tengas problemas para encontrar en cualquier tienda con juegos de importación.

Norman (norman@ole.com) nos envía una imagen de la PS2 con su forma definitiva. Muchas gracias, ya la teníamos, pero nos encanta ver que os preocupáis porque la revista esté al día. La música de la intro de ***Soul Blade*** os la ofreceremos en su momento. El tema de la música en los CDs está un poco difícil por temas legales, con lo que tenemos que ir reduciendo la cantidad de mp3 a lo más básico. Os recuerdo que sólo los ponemos como promoción de las bandas sonoras. No exijáis más de los que os ponemos, porque no nos es posible.



Dibujo de Fernando Alcalá (Cáceres)

César Adrián Díaz (rorroneger@latinmail.com) nos manda un e-mail desde Méjico. Nos hace mucha ilusión tu mensaje, ya que eres el primer lector extranjero que nos escribe. Con respecto a que te enviemos imágenes de ***King of Fighters*** ya puedes estar servido si consigues el número 2 de ***Loading***, e imágenes de ***Killer Instinct***, la verdad, no tenemos (-_- ¿aún alguien se acuerda de semejante aberración?). Bueno muchacho, aquí nos tienes para lo que quieras, cuando quieras.

Joshua Suárez (sephirot@arrakis.es) busca el número 1 de ***Loading*** desesperadamente. Mmm... imagino que en el departamento de suscripciones puedes encontrarlo, aunque creo que no hay muchos ejemplares.

Daniel Vega (dve@retemail.es) se apunta a la lista de quienes buscan el número 1 (chicos, tenéis que estar más atentos a las revistas que salen al mercado con "calidad" XD). También me recuerda que se me coló un midi de ***Zelda*** dentro del apartado de ***Parasite Eve*** del CD2. Zenks, anotado queda (¡sigh! ¡qué torpe soy!).

Victor (victor3@teleline.es) nos pide un comentario del ***Chrono Trigger***. Efectivamente, las revistas españolas ni tan siquiera hablaron de tan bestial juego de rol por el estúpido hecho de no haberse editado en nuestro país. En fin, hay gente para escribir, comprar y leer de todo, con lo que espero que quedes gratamente sorprendido cuando leas que precisamente este mes hablamos de él. También lo haremos más detenidamente en cuanto caiga en nuestras manos la adaptación para **PSX**. No se trata de que adivinemos lo

E-MAILS ¿quién quiere pagar sellos teniendo Internet?

que queréis que pongamos, se trata de que estamos todos en la misma onda, y nos gusta lo mismo. Me alegro de que entrases en el canal de *irc* a hablar con los lectores y redactores, y te recuerdo que nuestro canal de *irc* ahora es #frikilandia. Paso tus saludos a *Amano* y *Spidey*, tal y como me pides en el e-mail.

Nichel Antunez (rfcj12@arrakis.es) nos pregunta por el futuro de **PSX** una vez salga al mercado **PS2**. Pues imagino que seguirán saliendo juegos para **PSX** al menos durante unos 3 años más. Fíjate **Sega Saturn**, que todavía respira de vez en cuando y lleva arrasada bastante tiempo. Además, hay cientos de compañías programando para **Sony**, y sólo unas pocas tienen capacidad para programar en el lenguaje de **PS2**, así que mientras lo consiguen seguirán apareciendo juegos para **PSX**. Quédate tranquilo, mientras consigas reunir lo suficiente para hacerte con una **PS2** podrás seguir viciándote sin problemas ^_^.

Israel Zurdo (i5r4@hotmail.com) se queja de que ponemos videos *MOV*. Mmmm... piensa que estos vídeos en concreto no los hacemos nosotros, por lo general los bajamos de la red, y para lo que ocupan, por mal que se vean, siempre serán curiosos y podremos apreciar algo en ellos que, de no ponerlos, simplemente no los veríais. ¿Realmente crees que sería un acierto no ponerlos? Aquellos vídeos que no logres ver es porque no tienes instalado el programa adecuado, porque a mi entender todos se ven. De ahora en adelante vamos a ir regalando algunos emuladores que sean gratuitos, pero las roms no son nuestro problema, ya que no tenemos licencia para hacernos con ellas. Si las quieres, te las has de agenciar tú con los riesgos que eso conlleve.

Savior (savior@vlc.servicom.es) nos pide vídeos del **Grandia**. Pues es posible que el mes que viene podamos ofrecerte alguno, junto a la segunda parte del dossier de RPGs.

Pedro Callejas (mulder85@mixmail.com). Sí, tratamos de mejorar en imagen en cada número, ya que llevamos poco tiempo en el mercado y pecamos de novatos. A veces el resultado final depende de las prisas con las que hayamos acabado el número, pero procuraremos hacer las cosas más pausadamente para que salgan mejor (-_-). Si como nos pides nos ponemos a hablar del mercado español y americano, nos convertiríamos en otra peaso revista de las muchas que hay en nuestro país. Dejemos que se pisen el cuello unas a otras mientras nosotros tomamos la vía alternativa. En el momento en que engordemos la revista (si eso llega a ser posible), hablaremos de juegos europeos, pero siempre sin tocar el contenido inicial de 100 páginas con tema de importación. Poner una lista de los mangas más vendidos es un trabajo para ***Dokan*** y ***Minami2000***, pero si algún día disponemos de un hueco libre quizás la pongamos (en esta revista todo se rige por lo que nos da cada mes XD).

Taro (taro@retemail.es) nos manda una dirección web de la que podemos sacar el mp3 de *Eyes on Me*. Por si no te fijaste, ya lo incluimos en el CD1 de ***Loading***... ^_^

Francisco Javier (b082455703@abonados.cplus.es) nos manda un dibujo de ***Tekken*** de un manwa para que se lo publiquemos. Mmmm... ¿se supone que nos lo mandas como si lo hubieses hecho tú? Porque eso es lo que das a entender. Además, curiosamente, es el mismo que pusimos de pegatina de *memorycard* en el pliego de pegatas del número1.

Rubén (d_ruben57@hotmail.com) nos pide que le mandemos la versión completa del visualizador de vídeos de **PlayStation** para **PC** que incluimos en el CD1. No podemos, no tenemos los derechos del mismo para distribuirlo libremente. Lo sentimos.

Pedro (wewepedro@hotmail.com). ¿Los juegos de **Dreamcast** que saldrán en español? A estas alturas **Sega España** no nos ha mandado información de sus lanzamientos, así que no tenemos ni idea, y además deberías saber que no nos centramos por ahora en el mercado español. Imagino que en el número 6 os podremos hablar de los juegos de **Dreamcast**, una vez estén disponibles. Podéis pensar que somos cutres y tal, pero es como preguntarle a un pescador sobre física cuántica, cada loco con su tema. Sobre los juegos musicales que pueden salir en España, va a salir un CD de ***Beatmania*** (junto a su correspondiente mando de DJ), y el ***Bust a Groove 2*** supongo que pisará el país de aquí a que acabe el año (o eso, o es que están en las nubes los editores de juegos). Anotada la gamba del ***Golden Axe II***.

Javier Pascual (jpascu@ctv.es) nos pide el número 1 de ***Loading***. Quizá haya que pensar en hacer algo...

Daniel (patrician@ctv.es) quiere información sobre el ***Salón del Manga***. Para cuando se edite esta respuesta el salón ya se ha celebrado, y podrás encontrar un reportaje sobre el mismo en la revista. Siento mucho que se haya retrasado tu respuesta.

Rinoa & Edea (fcardosa@nil.fut.es) nos han mandado varios e-mails con los que han ayudado a la realización de varios artículos. ¡Gracias por las imágenes de ***Kenshin***! Tengo que aclarar que esta *Rinoa* no es la colaboradora habitual de ***Loading***, aunque por el correo que nos manda casi podemos decir que tenemos 2 *Rinoas* en la editorial... ^_^. También esperan que gente del mundillo les escriban al e-mail, así que ya lo sabéis.

¡¡Nos leemos el mes próximo!! Sed buenos y jugad mucho...

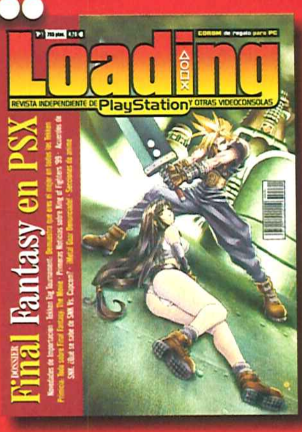
Mr.Karate
mrkarate@correoweb.com



Dibujo de Fernando Alcalá (Cáceres)

¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...

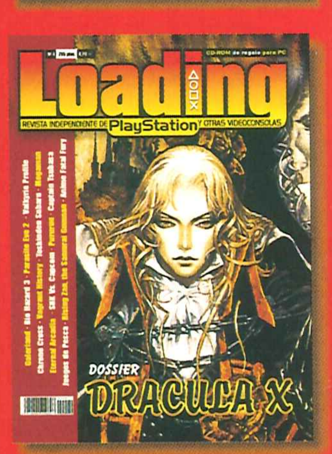




20%

de descuento sobre el precio de portada





☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº............ por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS...

DIRECCIÓN.....

CIUDAD .... C.P. ....
PROVINCIA.....

EDAD .. .. TELÉFONO .....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas. (+350 ptas. de gastos de envío)
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

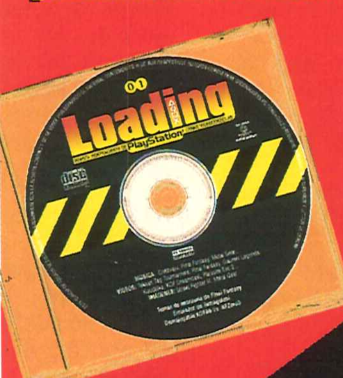
Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ...

Titular de la tarjeta ....

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.



...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50



Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

PLANETA MANGA







Software Manga



DOKAN

CADA MES

EN TU QUIOSCO

REVISTA + CDROM

Contenido del CD

MÚSICA

Zelda 64 Symphonic
Lunar Silver Star Story
Lunar Eternal Blue
Tales of Phantasia
Tales of Destiny
Genso Suikoden
Suikoden II
Final Fantasy Pray
F. Fant. Love Will Grow
Breath of Fire III
Chrono Cross
MIDIS Breath of Fire
MIDIS Genso Suikoden
MIDIS Zelda

VIDEOS DOSSIER

Final Fantasy VIII
Lunar Silver Star
Tales of Phantasia
Tales of Destiny
Wild Arms
Arc the Lad II
Legend of Mana
Dragon Quest VII
Genso Suikoden
Suikoden II
Chrono Cross
Breath of Fire III



BM98

Recopilación Especial
Final Fantasy Saga

VARIOS

Lector de Midis Yamaha
Windows Media Player 6.4
Winamp 2.50c
Quick Time for Windows
Real Player 5.0
Intel Indeo 5.11
WinZip 7.0



VIDEOS DREAMCAST

Dead or Alive 2
Air Force Delta
Emergency Ambulance
Frame Gride
ShenMue



VIDEOS PSX

Bio Hazard 3
Persona 2
Bishi Bashi Special
Bishi Bashi Special 2



VIDEOS NEO·GEO POCKET

SNK Vs. CAPCOM









